

Dziennik Wydatków

Projekt na zaliczenie przedmiotu Programowanie 3 – zaawansowane

Dokumentacja projektu (wersja 3.0)

Autor: Maja Trębacz

Spis treści

1. Informacje ogólne	2
2. Specyfikacja wymagań funkcjonalnych.....	2
3. Komunikacja z użytkownikiem	3
4. Przechowywanie danych.....	4
5. Struktura programu - klasy	5
1. Expense	5
2. ExpenseTracker	5
3. ExpenseTrackerReports.....	6
4. User	6
5. Users.....	6
6. Program.....	6
6. Diagram klas.....	7

1. Informacje ogólne

Celem niniejszego projektu jest zrealizowanie programu służącego jako rejestr personalnych wydatków oraz przychodów.

Program ma za zadanie umożliwić dodawanie wpisów o dokonanych zakupach (tytuł, data, kwota, kategoria) oraz dochodach, ich późniejszej edycji, a także generowanie zestawień dotyczących wydatków. Przychód jest technicznie traktowany jako specjalna kategoria wydatku.

Będzie to aplikacja konsolowa, a komunikacja z użytkownikiem będzie się odbywała za pomocą wyznaczonych komend.

2. Specyfikacja wymagań funkcjonalnych

Operacje możliwe do wykonania przez użytkownika programu można podzielić na 2 typy: edycji i raportowania.

Edycja:

- Dodawanie wpisu
- Wybór wpisu do edycji oraz zmiana jednego z jego atrybutów
- Usunięcie wpisu

Raportowanie:

- Raport ogólny: podanie sumy wydatków, sumy przychodów oraz bilansu i wylistowanie wpisów na podstawie daty początkowej i końcowej (możliwość zmiany sortowania: po dacie, po kwocie, po tytule wydatku)
- Raport kategorii: wylistowanie wpisów z podanej kategorii i zakresu dat, podanie ich sumy (możliwość zmiany sortowania: po dacie, po kwocie, po tytule wydatku)
- Raport największych wydatków: lista największych n wydatków w podanym zakresie czasowym (n podawane przez użytkownika)
- Raport struktury wydatków: prezentuje sumę wydatków, ich ilość oraz procentowy udział każdej kategorii w budżecie w podanym zakresie czasowym

3. Komunikacja z użytkownikiem

Na poszczególnych etapach dostępne będzie menu w których zostanie podana lista dostępnych akcji oraz odpowiadające im komendy. Użytkownik będzie proszony o podawanie odpowiednich danych. Aplikacja ma za zadanie sprawdzanie ich poprawności oraz wykonywanie odpowiednich akcji.

W celu poprawnego wyświetlania raportów okno powinno mieć szerokość mieszczącą co najmniej 120 znaków.

Ekran początkowy:

Możliwe wybory:

- 1 - Zaloguj
- 2 - Nowe konto
- 0 – Zakończ

Ekran logowania:

Użytkownik jest proszony o podanie loginu i hasła. W przypadku poprawnego hasła zostanie zalogowany. Po 3 nieudanych próbach podania hasła nastąpi powrót do menu.

Wielkość znaków w nazwie użytkownika i hasła ma znaczenie.

Ekran dodawania konta:

Użytkownik jest proszony o podanie loginu i hasła. Jeśli użytkownik o podanej nazwie jeszcze nie istnieje to na podstawie otrzymanych danych zostanie utworzone nowe konto oraz nowy dziennik i nastąpi przejście do ekranu po zalogowaniu.

Ekran po zalogowaniu:

Możliwe wybory:

- 1 - Dodaj wpis
- 2 - Edytuj / usuń wpis
- 3 - Generuj raport
- 4 - Zmiana hasła
- 0 – Wyloguj

Po wyborze opcji dodaj wpis:

Program poprosi o podanie daty, kwoty, kategorii, tytułu i ewentualnego komentarza. W przypadku potwierdzenia poprawności danych doda wpis i powróci do ekranu początkowego. W przeciwnym wypadku poprosi o ponowne wprowadzenie danych.

Po wyborze opcji edycji:

Program poprosi o podanie zakresu dat w którym jest wpis pożądaný do edycji. W przypadku podania poprawnego zakresu wyświetli listę wydatków wraz z numerami i poprosi o podanie numeru wpisu do edycji. Numery będą indeksami pod którymi zapisane są wpisy, zatem ich kolejność niekoniecznie będzie rosnąca.

Użytkownik następnie powinien wybrać między usunięciem, a edycją. W przypadku wyboru usunięcia podany wpis zostanie skasowany. Jeśli zostanie wybrana edycja program poprosi o nr kolumny do edycji oraz nową wartość. W przypadku potwierdzenia poprawności danych wykona akcję i powróci do ekranu głównego menu. W przeciwnym wypadku poprosi o ponowne wprowadzenie danych.

Po wyborze opcji raportu:

Program wylistuje typy raportów i poprosi o wybór jednego.

W przypadku wyboru:

- Raport ogólny: oczekiwane będzie podanie zakresu oraz ewentualnie typu sortowania (domyślnie po dacie)
- Raport kategorii: oczekiwane będzie podanie numeru odpowiadającego kategorii, zakresu oraz ewentualnie typu sortowania (domyślnie po dacie)
- Raport największych wydatków: oczekiwane będzie podanie zakresu dat oraz ilości wpisów do wylistowania
- Raport struktury wydatków: oczekiwane będzie podanie zakresu dat

Po otrzymaniu poprawnych danych program wyświetli raport.

Po wyborze opcji zmiany hasła:

Użytkownik zostanie poproszony o podanie starego oraz nowego hasła. Jeśli stare hasło jest poprawne nastąpi jego zmiana. Po 3 nieudanych próbach podania hasła nastąpi powrót do menu.

4. Przechowywanie danych

Pamiętanie dane to lista obiektów klasy Expense t.j. informacje o wydatku takie jak: Data transakcji, Tytuł, Kwota, Kategoria, Komentarz.

Zapis oraz odczyt danych odbywać się będzie za pomocą mechanizmu serializacji. Przechowywane będą w pliku typu XML, przy użyciuDataContractSerializer, o nazwie odpowiadającej nazwie użytkownika. Na początku działania programu dane będą pobierane i

deserializowane z pliku. Po każdej edycji odbywać się będzie serializacja i ponowny zapis danych.

Dodatkowo w oddzielnym pliku typu pamiętana będzie lista użytkowników wraz z ich hasłami.

Lokalizacją plików jest folder bieżący działania programu.

5. Struktura programu - klasy

1. Expense

Struktura, która zawiera informacje o wydatku.

Zawiera pola:

- Data transakcji – `TransactionDate` – typ `DateTime`
- Kwota transakcji – `Amount` – typ `decimal`
- Kategoria - `Category` – typ wyliczeniowy `Categories` (zdefiniowany w tym samym pliku)
- Tytuł wpisu - `Title` – `string`
- Komentarz do wpisu – `Note` - `string`

Typ wyliczeniowy `Categories` definiuje następujące typy wpisów:

- Jedzenie (=1)
- Dom (=2)
- Rozrywka (=3)
- Okazjonalne (=4)
- Transport (=5)
- Inne (=6)
- Przychód (=-1)

Wpisy z kategorii przychód powinny mieć kwoty o wartościach dodatnich, pozostałe (wydatki) ujemnych. Zatem kwota wpisu powinna być tego samego znaku co reprezentacja liczbowa jego kategorii. W przypadku próby wprowadzenia danych niespełniających tej właściwości wyrzucany będzie wyjątek *`AmountCategoryInconsistencyException`*.

2. ExpenseTracker

Zawiera listę wydatków (obiektów typu `Expense`) oraz obsługuje dodawanie nowych wpisów, usuwanie oraz modyfikację istniejących na podstawie podanego indeksu wpisu. Obsługuje serializację i deserializację danych.

3. ExpenseTrackerReports

Rozszerza klasę ExpenseTracker o metody generujące raporty przy użyciu technologii LINQ. Wprowadzony został typ wyliczeniowy Sorting używany do ustalenia kolejności wyświetlanych w raportach wpisów.

Typ wyliczeniowy Sorting zawiera:

- Data_malejaco (= -1),
- Data_rosnaco (= 1)
- Kwota_malejaco (= -2)
- Kwota_rosnaco (= 2)
- Tytul_malejaco (= -3)
- Tytul_rosnaco (= 3)

Na jego podstawie poprzez metodę ReportOrdering generowany jest komparator typów Expense używany do sortowania wpisów w raportach.

Metody generujące raporty:

- generateGeneralReport – raport ogólny
- generateCategoryReport – raport kategorii
- generateMaxExpensesReport – raport największych wydatków
- generateStructuralReport – raport struktury wydatków

4. User

Przechowuje nazwę użytkownika (będącą unikalną wartością) oraz hasło. Zawiera także referencję do ExpenseTracker odpowiadającemu danemu użytkownikowi (to pole nie jest serializowane lecz ładowane na podstawie nazwy użytkownika).

5. Users

Przechowuje listę użytkowników. Umożliwia sprawdzenie czy użytkownik istnieje, czy jego hasło jest poprawne oraz dodanie użytkownika. Obsługuje serializację i deserializację danych.

6. Program

Odpowiada za interakcję z użytkownikiem, generowanie menu wyboru, nasłuchiwanie jego komend, kontrole wprowadzanych danych oraz uruchamianie odpowiednich metod.

6. Diagram klas

Diagram prezentuje klasy, ich pola oraz metody.

