



TEHNICI DE PROGRAMARE

TEMA 4: FOOD DELIVERY  
MANAGEMENT SYSTEM

STUDENT: PELE CARMEN-IOANA

GRUPA 30222

# Cuprins

1. Obiectivul temei
2. Analiza problemei, modelare, scenarii, cazuri de utilizare
3. Proiectare (decizii de proiectare, diagrame UML, structuri de date, proiectare clase, interfete, relatii, packages, algoritmi, interfata utilizator)
4. Implementare + Rezultate
5. Concluzii
6. Bibliografie

# 1.OBIECTIVUL TEMEI

Obiectivul principal al acestei teme este de a implementa un sistem de food-delivery pentru o companie de catering. Clientul poate comanda produse din meniul companiei. Sistem ar trebui sa permita autentificarea a 3 tipuri de utilizatori, administratori, angajati si clienti.

Administratorul :

- Poate importa setul de produse initial
- Poate adauga, modifica si sterge produsele de baza dar poate introduce si produse compuse din mai multe produse de baza
- Poate genera rapoarte dupa anumite criterii

Clientul:

- Se poate loga si isi poate crea un cont
- Poate vedea produsele
- Poate cauta produse in functie de anumite criterii
- Poate crea comenzi

Angajatul :

- Este notificat atunci cand s-a introdus o comanda

Alte sub-obiective ar fi: analizarea problemei si identificarea necesitatilor, design-ul programului, implementarea si testarea functionalitatii lui.

# 2.ANALIZA PROBLEMEI, MODELARE, SCENARIU, CAZURI DE UTILIZARE

Necesitatile functionale ale sistemului sunt:

- Programul ar trebui sa permita utilizatorilor sa se logeze intr-o anumita categorie
- Programul ar trebui sa permita administratorului sa importe setul de produse
- Programul ar trebui sa permita administratorului sa modifice setul de produse, sa adauge unele noi, sa stearga produse si sa creeze produse compuse
- Programul ar trebui sa permita administratorului sa genereze rapoarte in functie de anumite criterii
- Programul ar trebui sa ii permita clientului sa vada produsele oferite de companie
- Programul ar trebui sa ii permita clientului sa caute produse in functie de anumite criterii
- Programul ar trebui sa ii permita clientului sa adauge comenzi de produse
- Programul ar trebui sa ii permita angajatului sa vada in timp real comenzile adaugate

Necesitatile nefunctionale ale sistemului sunt:

- Simulatorul ar trebui sa fie intuitiv si usor de utilizat de catre utilizator

- Programul ar trebui sa atentioneze utilizatorii in cazul in care au introdus date gresite
  - Programul ar trebui sa ilustreze tabelele cu produse atat pentru administratori cat si pentru clienti
  - Programul ar trebui sa ilustreze evolutia comenzilor in timp real a comenzilor
- Cateva cazuri de utilizare sunt:

Use Case: importare date de catre administrator

Actor principal: administrator:

Scenariu principal de succes:

1. Administratorul se logheaza
2. Administratorul selecteaza din bara de meniu “import”, aceasta se afiseaza automat prima in momentul deschiderii ferestrei
3. Apasa butonul import
4. Datele sunt importate si se pot vedea in timp real in tabelul de pe fereastra

Un alt scenariu in cazul datelor incorect introduse:

1. Administratorul se logheaza
2. Acestuia nu i se permite accesul si este atentionat de faptul ca a introdus date gresite
3. Se reia pasul 1

Use Case: adaugare comanda

Actor principal: client

Scenariu principal de succes:

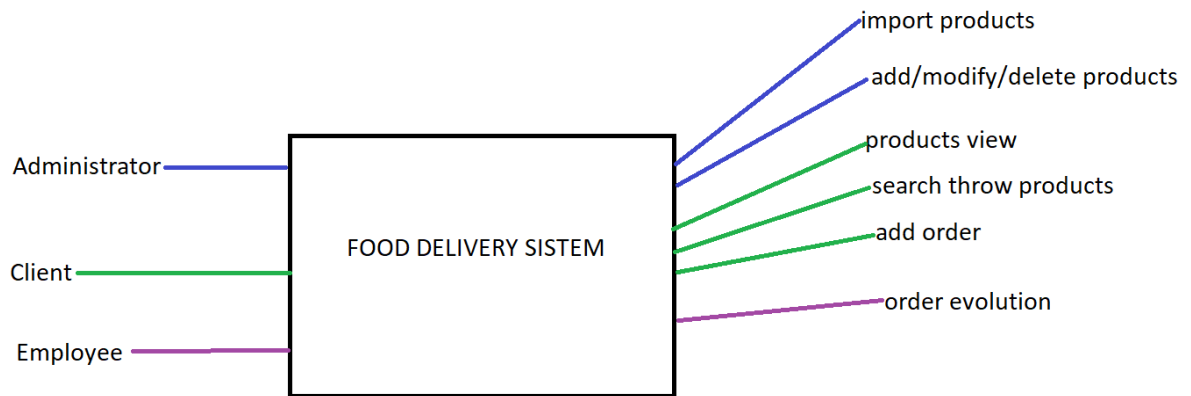
1. Clientul se logheza
2. Dupa ce I se deschide fereastra pentru comenzi acesta selecteaza din tabelul Base Products produsul dorit sau din tabel Composite Product
3. Apasa pe butonul cu denumirea tipului de produs dorit
4. Introduce id-ul sau de client
5. Apasa adauga comanda
6. Comanda este adaugata in lista si angajatul este notificat
7. Clientul poate vedea si el evolutia in timp real a comenzii, apasand “Take a look in the kitchen”

Un alt scenariu in cazul datelor incorect introduse:

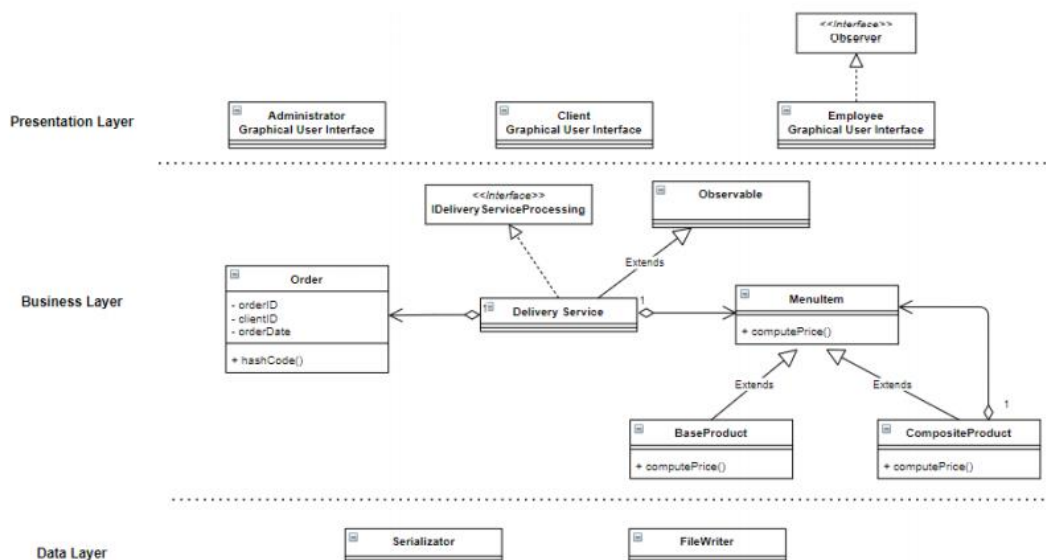
1. Clientul se logheaza
2. Acestuia nu i se permite accesul si este anuntat ca datele introduse pentru logare sunt incorecte
3. Se reia pasul 1

### 3.PROIECTARE (DECIZII DE PROIECTARE, DIAGrame UML, STRUCTURI DE DATE, PROIECTARE CLASE, INTERFETE, RELATII, PACKAGES, ALGORITMI, INTERFATA UTILIZATOR)

#### 3.1. Design-ul overall al sistemului:



#### 3.2 Divizarea in sub-sisteme/pachete



### 3.3.Divizare in clase

Pachetul “businessLayer” contine:

- BaseProduct
- CompositeProduct
- DeliveryService
- IDeliveryServiceProcessing –interfata
- MenuItem
- Observable
- Order

Pachetul “connectionToDatabase” contine:

- AddClient
- ConnectionFactory
- CreateBill
- GenerareRaport
- OrderOperations
- SearchOperatons
- VerifyLogin

Pachetul “dataLayer” contine:

- Serializator
- WriteFile

Pachetul “importing” contine:

- ProductImport

Pachetul “mainData” contine:

- MainControl
- MainDataForDelivery

Pachetul “presentationLayer” contine:

- Administrator
- AdminLogin
- Client
- ClientLogin
- Employee
- EmployeeLogin

- FirstFrame
- NewClient
- Observer - interfata

### 3.4. Divizarea pe metode:

Clasa BaseProduct are metodele:

- getRating()
- setRating()
- getCalories()
- setCalories()
- getProteins()
- setProteins()
- getFats()
- setFats()
- getSodium()
- setSodium()

Clasa CompositeProduct are metodele:

- addProduse() –adauga un base product in lista de produse a composite product
- getProduse()
- setProduse()

Clasa DeliveryService are metodele:

- addMenu()- adauga un produs de tip MenuItem
- getOrd()
- setOrd()
- getMenuitems()
- setMenuitems()
- toString()

Clasa MenuItem are metodele:

- getTitle()
- setTitle()
- getPrice()
- setPrice()
- getTip()
- setTip()

Clasa Observable are metode update().

Clasa Order are metodele:

- addBaseProduct() – adauga pretul produsului la totalul comenzii
- addCompositeProduct()– adauga pretul produsului la totalul comenzii
- getTotal()
- setTotal()
- getOrderID()
- setOrderID()
- getClientID()
- setClientID()
- getLivrat()
- setLivrat()
- getData()
- setData()

Clasa AddClient are metoda adaugareConClient().

Clasa ConnectionFactory are metodele:

- createConnection()
- getConnection()
- close()
- closes()- inchide un statement

Clasa CreateBill are metodele:

- scriereDateClient()
- scriereDateComanda()
- generareFactura()- creaza fisierul bonului si scrie datele clientului si comenzii
- scrie()
- inchidere()

Clasa GenerareRaport are metodele:

- timeIntervalOrders()- genereaza un raport( scrie raportul intr-un fisier text) cu comenzile dintr-un interval de timp introdus de administrator
- productsOrder()- genereaza un raport cu produsele comandate de mai multe ori decat o valoare data
- clientsRap()- genereaza un raport ce contine clientii care au comandat de mai multe ori decat o valoare introdusa, si valoarea comenzi a fost mai mare decat o valoare data



- productsDay()- genereaza un raport care contine produsele comandate intr-o zi introdusa de administrator si de cate ori au fost comandate

Clasa OrderOperations are metodele:

- addOrder()
- idOrder()
- verificareLivrareProduce() – se verifica daca data de finalizare a prepararii comenzii e inaintea orei actuale
- verificarePlecureComanda()- se verifica daca data de finalizare a prepararii unei comenzi e egala cu ora actuala

Clasa SearchOperations are metodele:

- searchByTitle()
- searchByRating()
- searchByCalories()
- searchByProteins()
- searchByFats()
- searchBySodium()
- searchByPrice()

Clasa VerifyLogin are metodele:

- verificareAdmin()
- verificareAngajat()
- verificareClient()

Clasa Serializator are metodele:

- write() -serializator
- read() -deserializator

Clasa WriteFile are metodele:

- scriere()
- inchidere()

Clasa ProductImport are metoda importpr() care importa produsele din products.csv .

Clasa MainDataForDelivery are metodele:

- addOrder()
- addBasePr()

- addCompositePr()
- removeBasePr()
- modifyBasePr()

Clasa Client reprezinta interfata accesata de client si are metoda notifyy() pentru a notifica angajatul ca s-a adaugat o noua comanda.

### 3.5. Decizii de proiectare:

## Lambda expressions In Java

*Lambda expresiile* ne permit să creăm instanțe ale claselor cu o singură metodă într-un mod mult mai compact.

O *lambda expresie* constă:

- dintr-o listă de parametri formali, separați prin virgulă și cuprinși eventual între paranteze rotunde,
- săgeata direcțională `->`,
- un body ce constă dintr-o expresie sau un bloc de instrucțiuni.

## Stream In Java

Introdus în Java 8, API Stream este folosit pentru a procesa colecții de obiecte. Un flux este o secvență de obiecte care suportă diferite metode care pot fi pipeline pentru a produce rezultatul dorit.

Caracteristicile fluxului Java sunt :

- Un flux nu este o structură de date, ci preia date din colecții, matrice sau canale I/O.
- Fluxurile nu schimbă structura datelor originale, ele oferă doar rezultatul conform metodelor pipeline.
- Fiecare operațiune intermediară este executată leneș și returnează un flux ca rezultat, prin urmare pot fi pipeline diferite operații intermediare. Operațiile terminalului marchează sfârșitul fluxului și returnează rezultatul.

## Serialization and Deserialization in Java

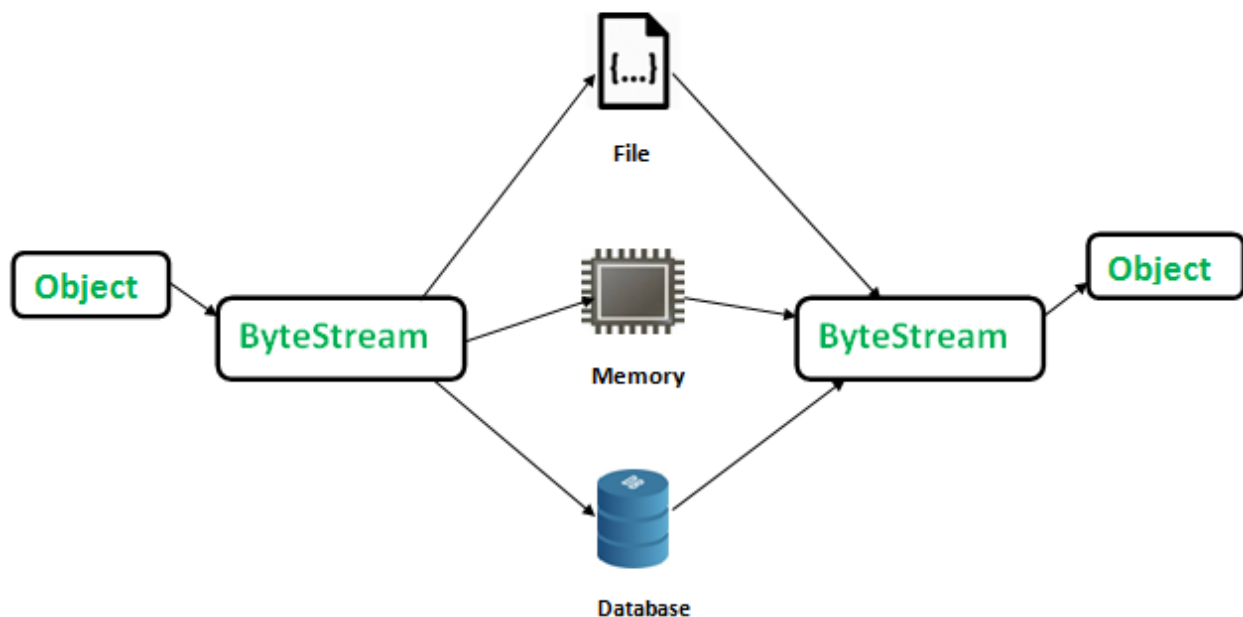
Serializarea este un mecanism de conversie a stării unui obiect într-un flux de octeți.

Dealerializarea este procesul invers în care fluxul de octeți este utilizat pentru a recrea obiectul Java real în memorie. Acest mecanism este utilizat pentru a persista obiectul.

Fluxul de bytes creat este independent de platformă. Deci, obiectul serializat pe o platformă poate fi dezertalizat pe o platformă diferită.

## Serialization

## De-Serialization



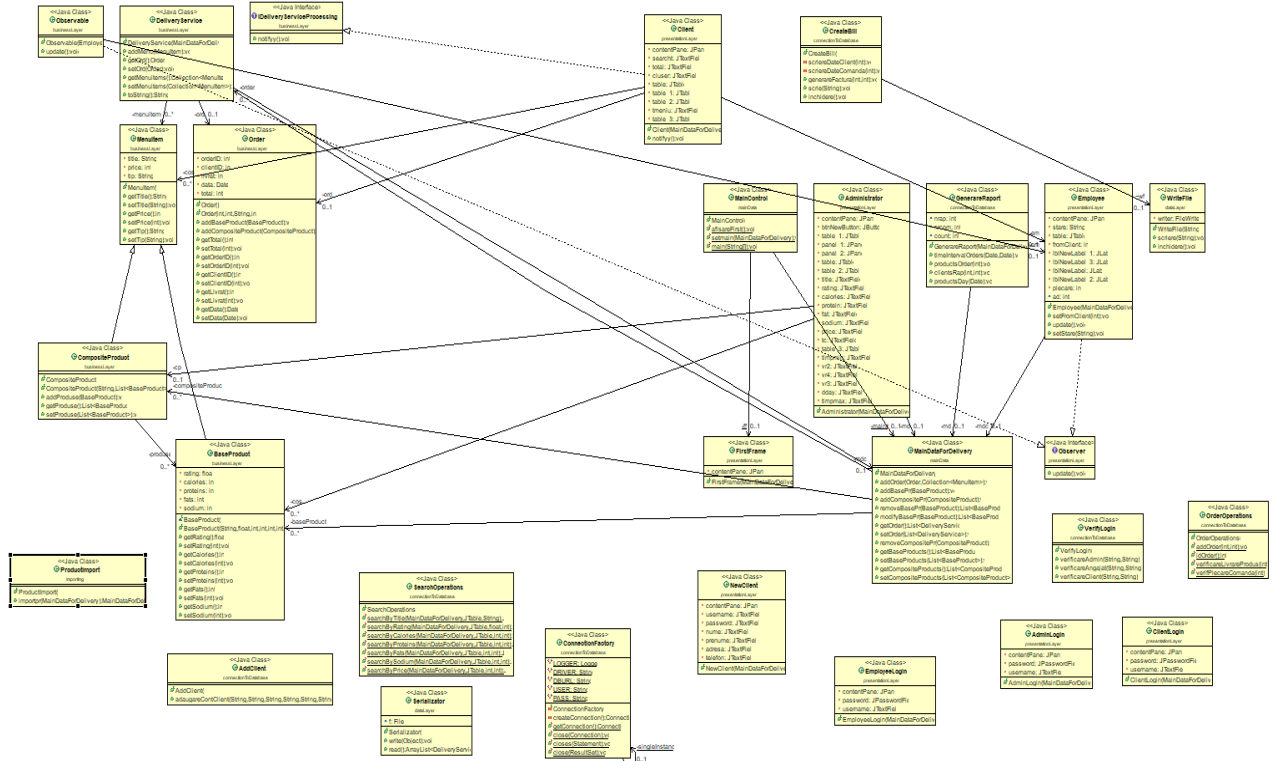
## Assertions in Java

Un assert permite testarea corectitudinii oricăror ipoteze care au fost făcute în program.

Assertul este realizat folosind `assert` din Java. În timp ce execută afirmație, se crede că este adevărat. Dacă nu reușește, JVM aruncă o eroare numită `AssertionError`. Acesta este utilizat în principal în scopuri de testare în timpul dezvoltării.

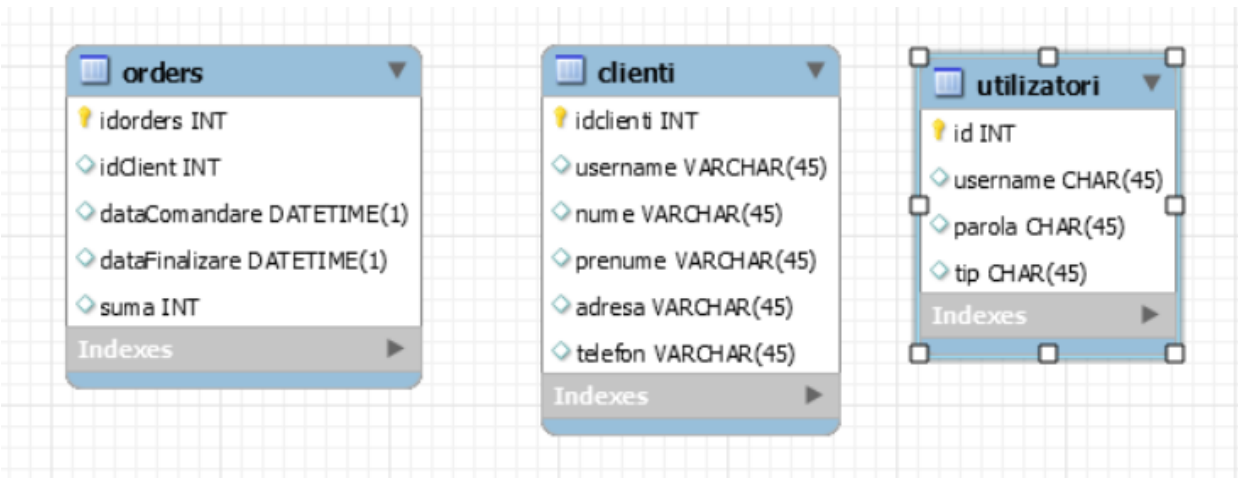
Declarația de assert este utilizată cu o expresie booleană și poate fi scrisă în două moduri diferite.

### 3.6 Diagramme UML



### 3.7. Structuri de date

In baza de date avem urmatoarea structura a datelor:



In sistemul din program avem urmatoarele structuri de date:

- MenuItem are ca campuri title, price, tip

- BaseProduct extinde MenuItem si are in plus campurile rating, calories, proteins, fats, sodium
- CompositeProduct extinde MenuItem si are campurile produse- care reprezinta lista de baseProducts pe care le contine meniul
- Order are campurile orderId, clientID, livrat (avem nevoie de acest camp pentru a verifica comenzile care au fost deja livrate si cele care sunt in curs de prelucrare), data
- Delivery Service are campurile ord- care reprezinta comanda, de tip Order, si menuitems- care reprezinta o colectie de produse pe care le doreste clientul
- MainDataForDelivery retine datele care sunt partajate intre ferestre, astfel ca la datele principale ale sistemului sa fie disponibile in timp real in fiecare fereasta, o modificare a unei valori afectand toate celelalte ferestre. Aceasta are structura baseProducts (reprezinta lista de BaseProducts pe care o importa administratorul), compositeProducts ( reprezinta lista de CompositeProducts pe care administratorul le creaza) si order( reprezinta o lista de tip DeliveryService care reprezinta defapt o structura ce pastreaza datele comenzii impartite pe anumite campuri din interiorul ei).

### 3.8.Algoritmi

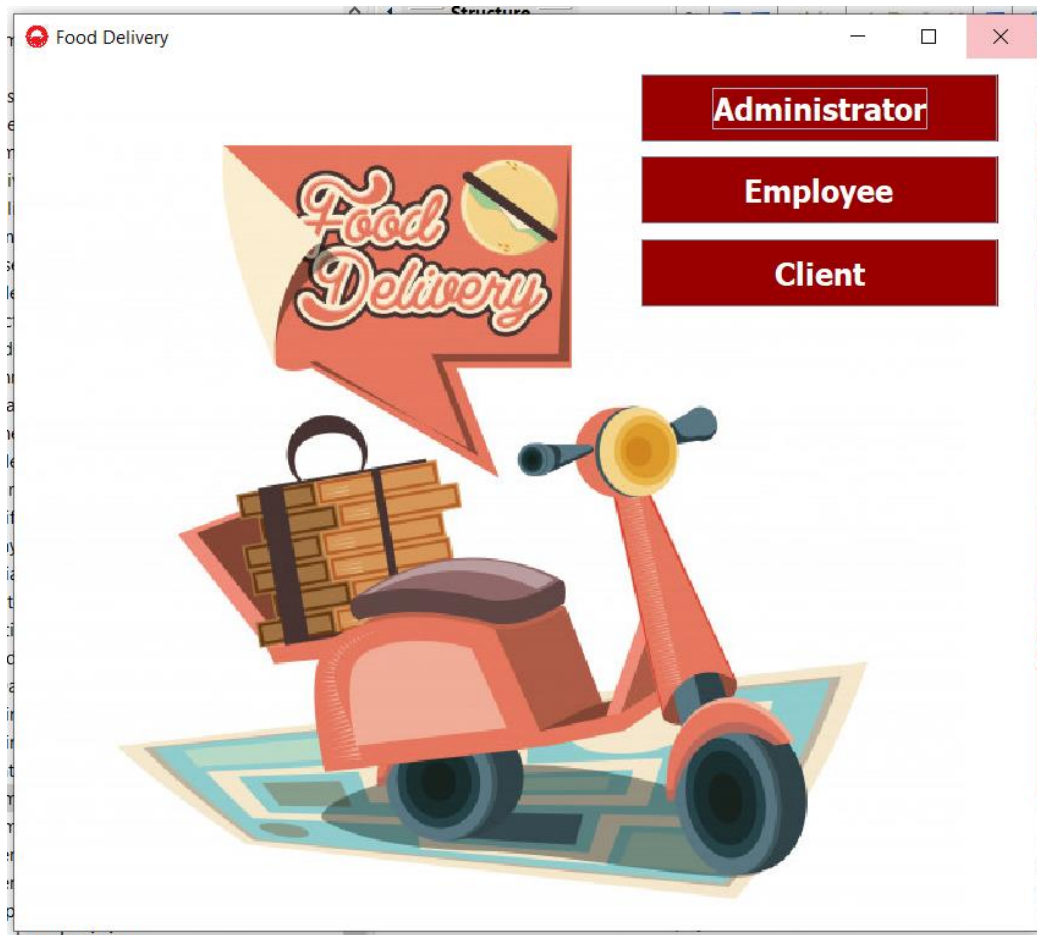
Algoritmul de generare a raportului cu comenzile dintr-un interval de timp: parcurgem lista de comenzi iar daca gasim una care e dupa de data 1 introdusa de administrator, si inainte de data 2, atunci se scrie in raport comanda.

Algoritmul de generare a raportului cu produsele comandate de mai multe ori decat o valoare: Declaram un map in care pastram numele produsului si de cate ori a fost comandat, parcurgem fiecare comanda si actualizam map-ul. Pe urma parcurgem map-ul si daca numarul de ori de cate a fost comandat produsul este mai mare decat valoarea introdusa de administrator, atunci il scriem in raport.

Algoritmul de generare a raportului ce contine clientii ce au comandat de un numar de ori mai mare decat o valoare introdusa si valoarea comenzii era mai mare decat un numar introdus: parcurgem lista de comenzi si punem toti clientii intr-o lista. Dupa luam fiecare client in parte, parcurgem lista de comenzi si daca indeplineste conditiile date il trecem in raport.

Algoritmul de generare a raportului ce contine produsele comandate intr-o anumita zi: Parcurgem lista de comenzi si populam un map de produse si numarul de comenzi ale lor, daca data comenzii este ziua introdusa de administrator atunci se adauga in raport produsul cu contorul.

### 3.9. Interfata utilizatorului



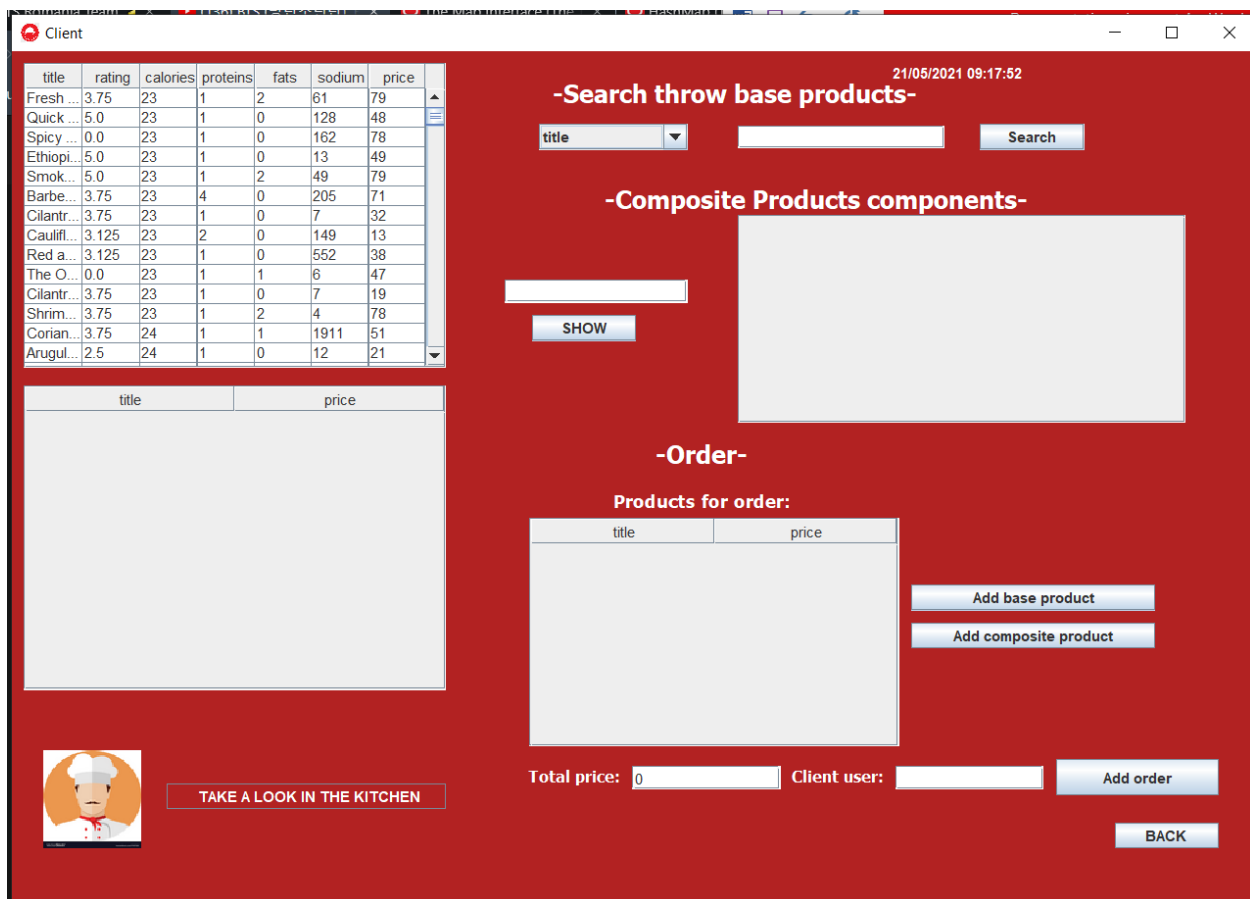
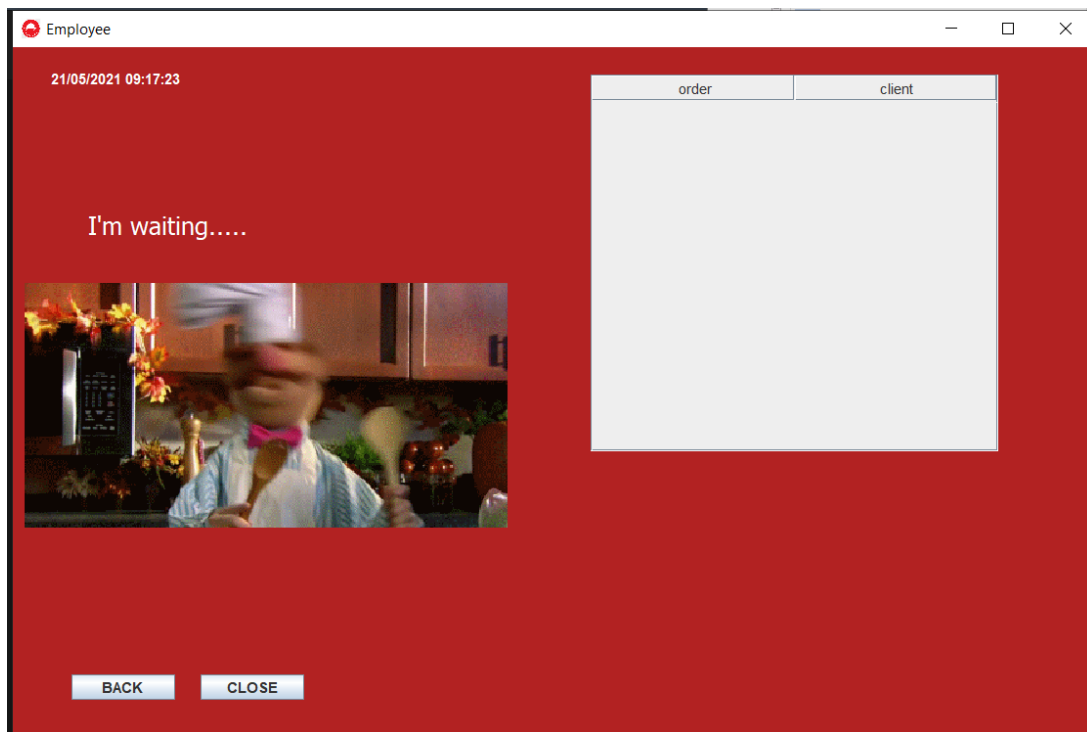
The screenshot shows the 'Administrator Login' form. The window title is 'Login'. The background is red. The title 'Administrator Login' is in yellow. There are two white input fields for 'Username' and 'Password'. Below the fields is a yellow 'Log in' button. At the bottom left is a brown 'Back' button.

The screenshot shows the 'Employee Login' form. The window title is 'Login'. The background is red. The title 'Employee Login' is in yellow. There are two white input fields for 'Username' and 'Password'. Below the fields is a yellow 'Log in' button. At the bottom left is a brown 'Back' button.



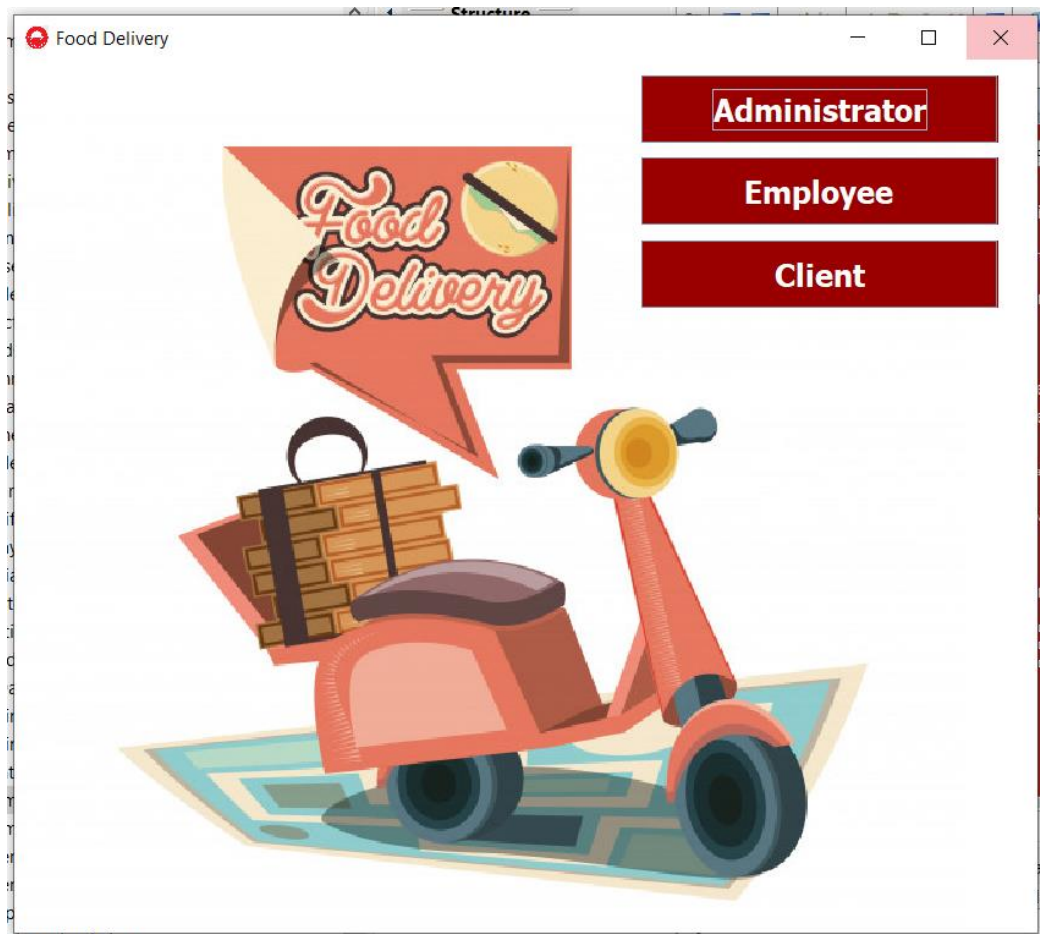




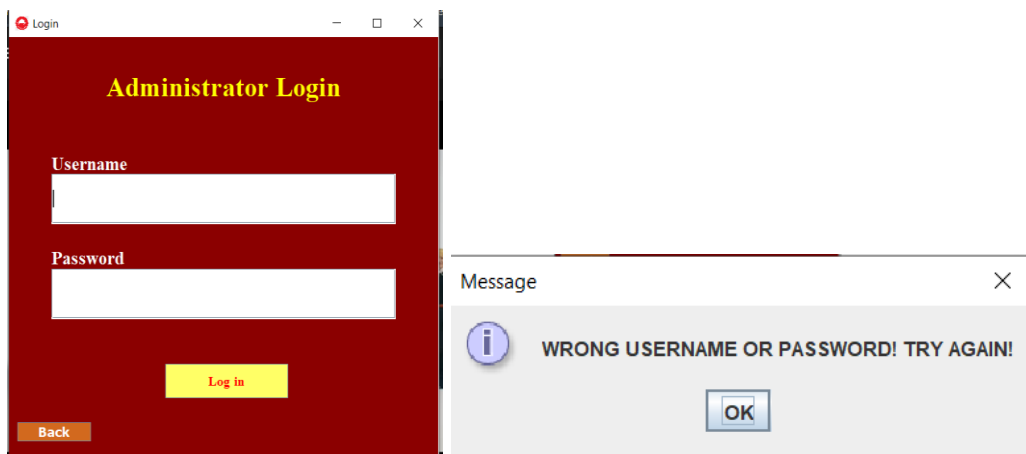


## 4.IMPLEMENTARE + REZULTATE

Cand utilizatorul deschide aplicatia, se importa automat in memorie comenzile anterioare si i se va deschide fereastra:

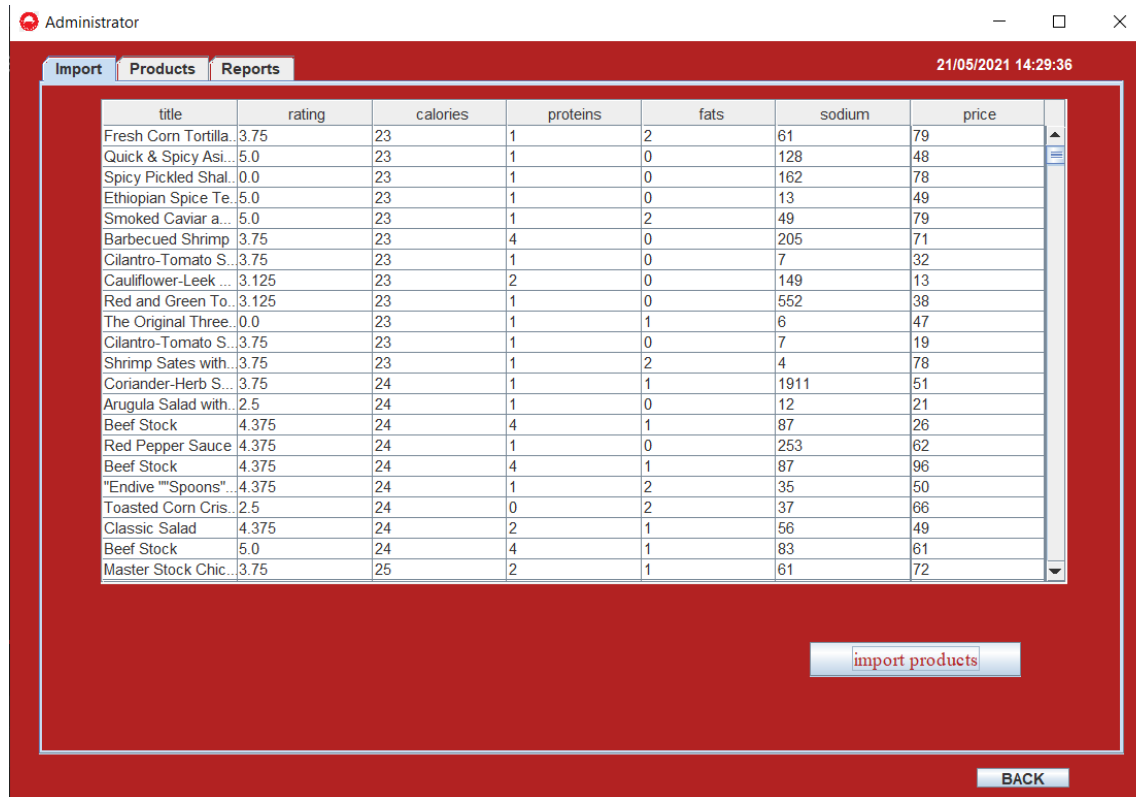


Daca acesta va apasa butonul administrator/employee/client i se va deschide o alta fereastră unde trebuie sa se logheze.



Daca datele introduse de acesta nu sunt corecte ii va aparea o fereastră care îl atenționează și nu i se permite accesul mai departe.

Dacă s-a logat ca administrator i se va deschide fereastră. Primul panel este cel de import, acesta va trebui să apese butonul de import pentru a importa datele din products.csv în sistem.



Dacă intră pe panel products acesta poate să introducă/modifice și ștergă date produse din categoria Base-Products, nu poate modifica însă titlul și prețul unui produs, deoarece acestea reprezintă date de diferențiere între produse (așa am ales). Acesta poate introduce și noi produse din categoria Composite Products selectând din tabelul cu BaseProducts un produs, apăsând butonul „add the product selected”, adăugând astfel în lista meniului respectiv produs, la final când după ce a ales produsele componente ale Composite Products, apasă butonul „add new composite product” și acesta e adăugat în sistem.

La panel-ul reports acesta poate genera rapoartele, introduce datele în casute și apasă pe butoanele de generare din dreptul casutei unde a introdus datele. Rapoartele se vor genera în fișiere text, `time_intervals_raport.txt`, `products_ordered_more.txt`, `clients_raport.txt` și `products_day_raport.txt`.

Administrator
21/05/2021 14:30:32

Import
Products
Reports

### -BASE PRODUCTS-

Title

Rating

Calories

Protein

Fat

Sodium

Price

title	rating	calories	proteins	fats	sodium	price
Coriander-H...	3.75	24	1	1	1911	51
Arugula Sala...	2.5	24	1	0	12	21
Beef Stock	4.375	24	4	1	87	26
Red Pepper ...	4.375	24	1	0	253	62
Beef Stock	4.375	24	4	1	87	96
"Endive ""Sp...	4.375	24	1	2	35	50
Toasted Cor...	2.5	24	0	2	37	66
Classic Sala...	4.375	24	2	1	56	49
Beef Stock	5.0	24	4	1	83	61
Master Stoc...	3.75	25	2	1	61	72
Fish Stock	5.0	25	4	1	124	27
Hot-and-Sou...	3.75	25	2	0	75	29
Potato Sam...	3.75	25	0	1	26	82

title	price
Menu1	32

### -COMPOSITE PRODUCTS-

Title

Components:

title	rating	calories	proteins	fats	sodium	price
The Or...	0.0	23	1	1	6	47
Potato ...	3.75	25	0	1	26	82

Administrator
21/05/2021 14:35:38

Import
Products
Reports

### time interval of the orders

first order: 
last order:

### the products ordered more than a specified number of times so far

value:

### the clients that have ordered more than a specified number of times and the value of the order was higher than a specified amount

value for orders:

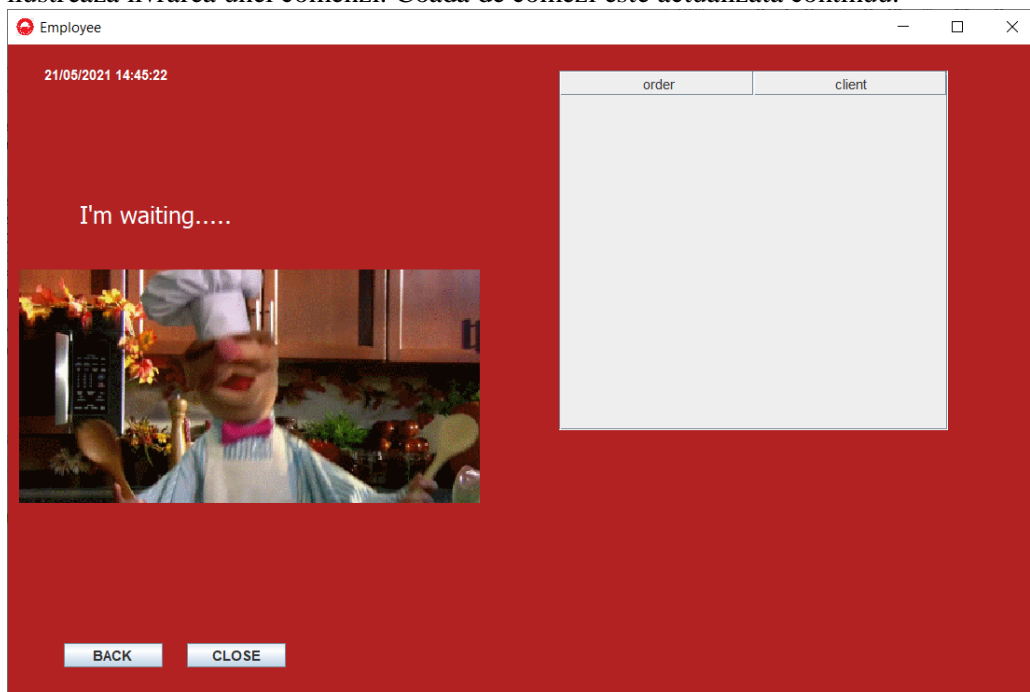
value for price:

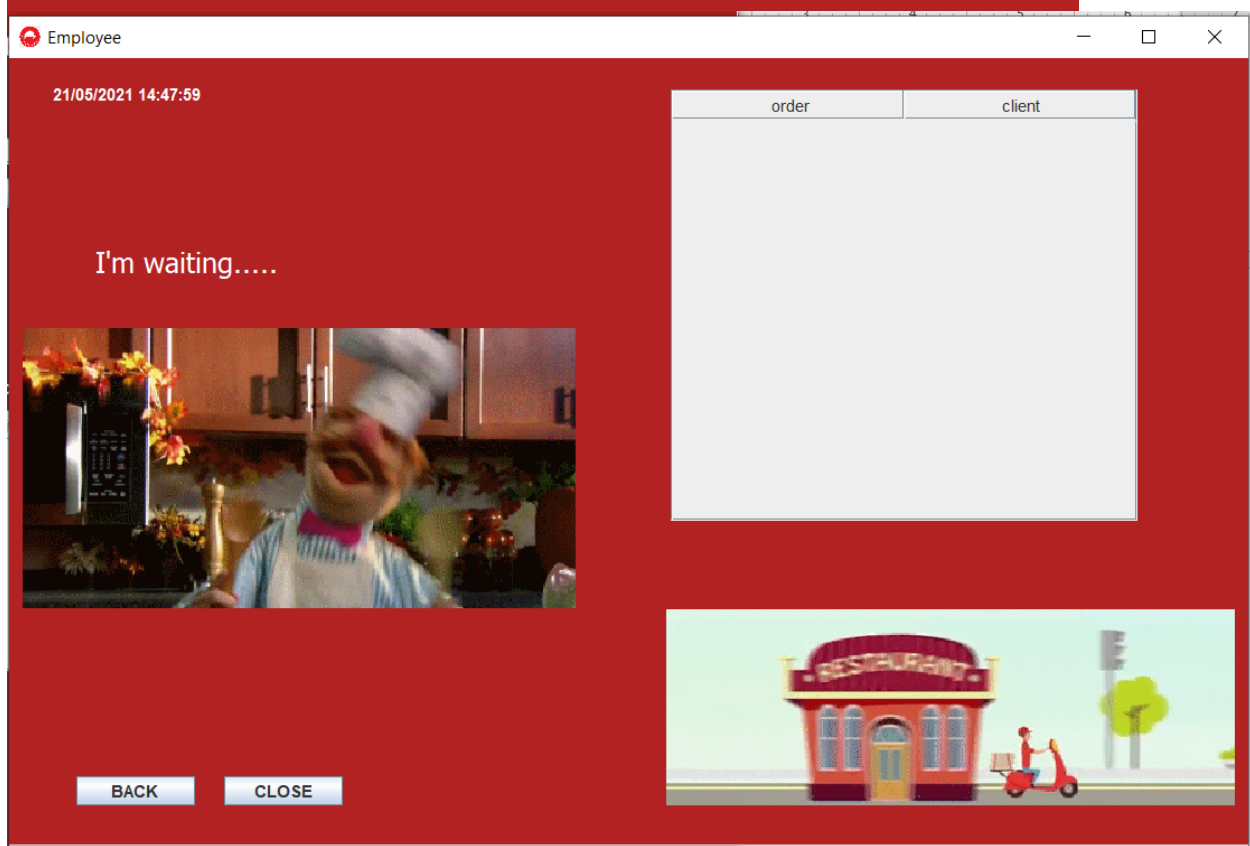
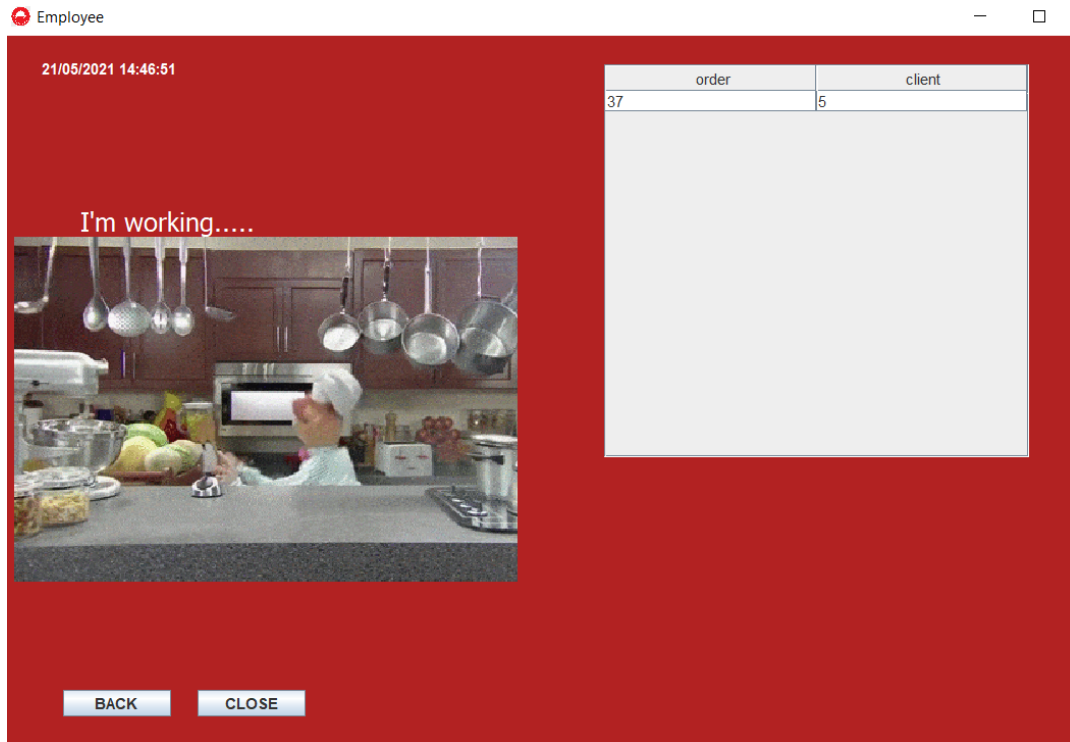
### the products ordered within a specified day with the number of times they have been ordered

date :



Daca se logeaza ca angajat, i se va deschide o fereastra ce ilustreaza evolutia comenzilor, avem un tabel unde se adauga comenzile in coada. Cat timp nu sunt comenzi se va afisa un textbox „I’m waiting” si o imagine sugestiva, iar daca sunt comenzi atunci se va afisa „I’m working” si alta imagine. In momentul cand o comanda e eliminata din coada ( prepararea ei s-a incheiat) atunci va aparea o imagine care ilustreaza livrarea unei comenzi. Coada de comenzi este actualizata continuu.





Pe fereastra de logare a Clientului apare si un buton de creare de cont pentru un client.

Username

Password

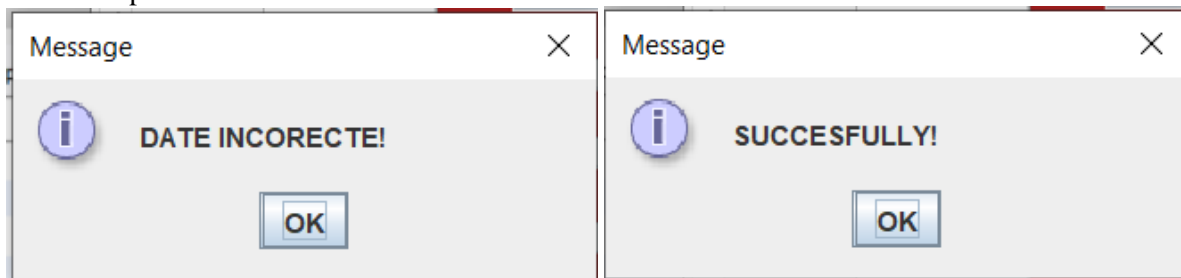
Nume

Prenume

Adresa

Telefon

Dupa ce isi adauga datele si apasa Add Client acestea se vor adauga automat in tabele din baza de date si i se afiseaza o fereasta cu mesajul „Succesfully!”. Daca nu a introdus datele si apasa butonul este attentionat printr-o fereasta ca datele sunt incorecte.



Dupa logare, I se deschide fereasta :

**Client** 21/05/2021 15:00:05

title	rating	calories	proteins	fats	sodium	price
Fresh...	3.75	23	1	2	61	79
Quick...	5.0	23	1	0	128	48
Spicy...	0.0	23	1	0	162	78
Ethiop...	5.0	23	1	0	13	49
Smok...	5.0	23	1	2	49	79
Barbe...	3.75	23	4	0	205	71
Glantr...	3.75	23	1	0	7	32
Cauld...	3.125	23	2	0	149	13
Red a...	3.125	23	1	0	552	38
The O...	0.0	23	1	1	6	47
Glantr...	3.75	23	1	0	7	19
Shrim...	3.75	23	1	2	4	78
Corian...	3.75	24	1	1	1911	51
Arugul...	2.5	24	1	0	12	21

**-Search throw base products-**

title

**-Composite Products components-**

**-Order-**

**Products for order:**

title	price
Menu1	32

Total price:  Client user:

Acesta poate vizualiza produsele, grupate in doua tabele, in functie de cele 2 tipuri. Poate cauta BaseProducts dupa anumite criterii, alegand din categoria din comboBox, introducand o valoare in casuta si apasand Search.

21/05/2021 15:00:55

### -Search throw base products-

title  
title  
rating <=  
rating >=  
calories <=  
calories >=  
proteins <=  
proteins >=  
fats <=  
fats >=  
SHOW

### Composite Products components-

Acesta poate vedea ce produse contine un meniu, selectand un CompositeProduct din tabel si apasand SHOW.

### -Composite Products components-

title	rating	calories	proteins	fats	sodium	price
Cilantro...	3.75	23	1	0	7	32

Menu1

La partea de adaugare comanda, acesta isi selecteaza din fiecare tabel cate un produs pe rand si il introduce in „cos”, pretul final e calculat automat si acesta mai trebuie sa isi introduca id-ul de client (aici se presupune ca fiecare client isi stie id-ul sau) si apasa add order, comanda fiind adaugata in sistem si angajatii fiind notificati.

### -Order-

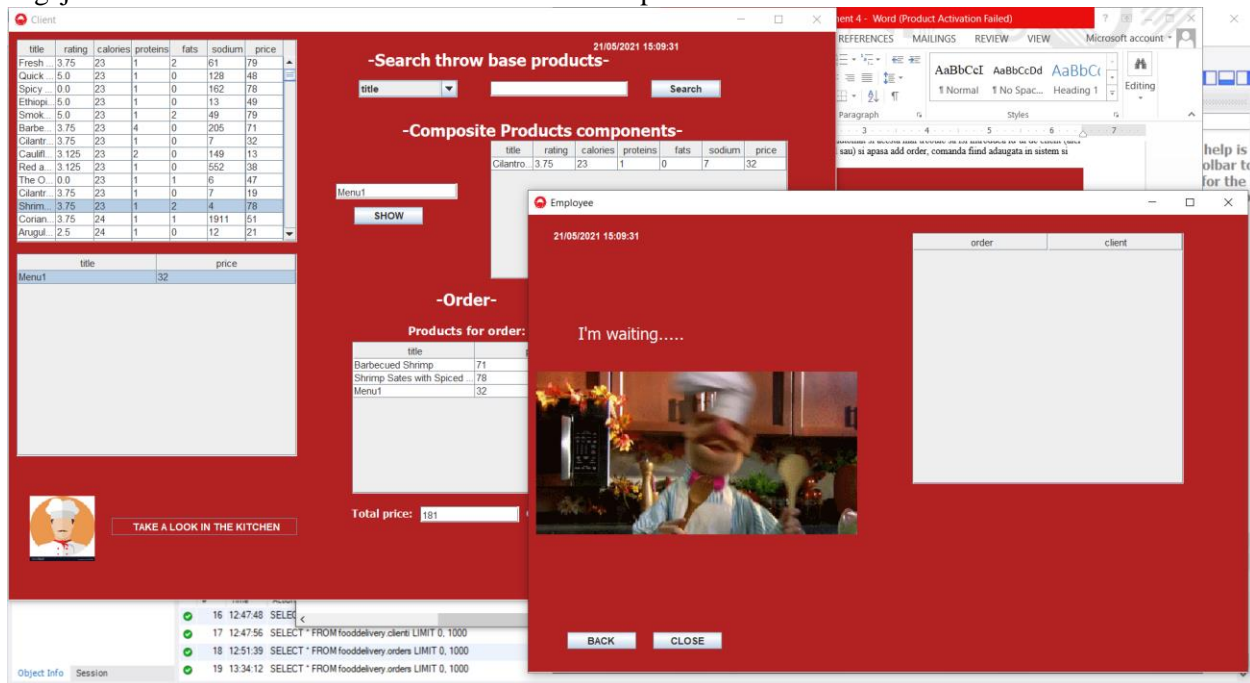
#### Products for order:

title	price
Barbecued Shrimp	71
Shrimp Sates with Spiced ...	78
Menu1	32

Total price: 
Client user:

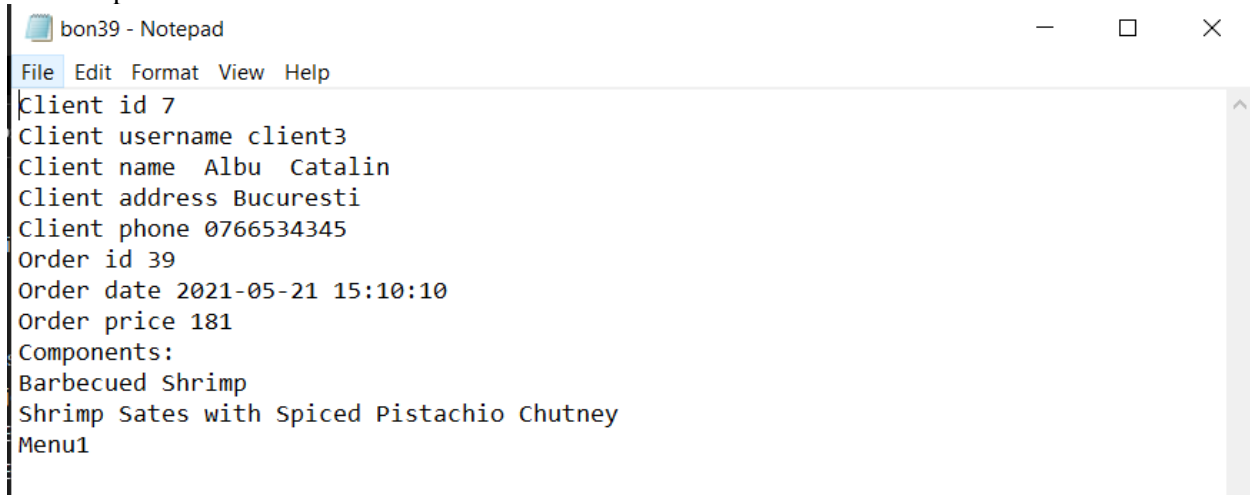


Pentru a vedea evolutia comenzii in timp real evolutia prepararii comenzi, clientul poate apasa pe TAKE A LOOK IN THE KITCHEN si i se va deschide fereastra ce ilustreaza evolutia comenzii, adica cea a angajatilor. Poate sa inchida acea fereastra dand click pe close si sa o redeschida oricand.



La adaugarea unei comenzi, se genereaza automat si un bon, cate unul pentru fiecare comanda.

Un exemplu de bon e:



## 5.CONCLUZII

Prin urmatoarii pasi:

- Stabilirea problemei
- Implementare clase si metode cat mai divizat
- Trasare interfata grafica
- Schitarea diagramei UML
- Testare

Am reusit sa implementez cerinta temei.

Ca o dezvoltare ulterioara a aplicatiei, ar fi o modificare a serializatorului, deoarece cand am mai multe comenzi in coada update() se face din ce in ce mai greu, adica dureza mai mult.

S-ar putea optimiza si interfata angajatului, avand mai multe optiuni si sa i se ofere posibilitatea de a efectua si el diferite operatii. S-ar putea modifica ca fiecare produs sa contina si un camp ce ar reprezenta valoarea timpului de preparare. In programul meu fiecare produs are un timp de preparare de 30 de secunde. Ar putea fi pastrate si Composite Products in fisiere diferite, ca sa nu fim nevoiti ca de fiecare data sa cream Composite Products daca vrem sa aceste tipuri de produse in lista pentru comenzi.

## 6.BIBLIOGRAFIE

- ASSIGNMENT\_4\_SUPPORT\_PRESENTATION
- Tema\_4  
<https://www.geeksforgeeks.org/stream-in-java/>  
<https://www.geeksforgeeks.org/serialization-in-java/>  
<https://www.geeksforgeeks.org/assertions-in-java/>