

# Projekt zaliczeniowy – Instrukcja GUI



## Programowanie obiektowe Rok akademicki 2024/2025

### Autorzy:

Adam Pojda

Kamila Nowak

Aleksandra Włosińska

### Główne okno

Są 3 przyciski, którymi można przejść do 3 okien: wizyty, lekarze i zwierzęta. Jest również przycisk Wyjście, dzięki którym możemy zakończyć działanie programu.

### Okno Zwierzęta

Widzimy listę, w której są wszystkie zwierzęta zapisane w pliku xml. Jest przycisk Wróć, którym możemy wrócić do głównego okna. Po wciśnięciu przycisku Dodaj przechodzimy do okna dodawania zwierzęcia.

### Okno Dodaj Zwierzę

Mamy 2 pola do wpisywania danych: Imię i Rasa. Dodatkowo jest suwak do wyboru wieku (0-100). Wszystkie pola muszą być uzupełnione, aby nowe zwierzę zostało zapisane.

### Okno Lekarze

Bardzo podobne do okna Zwierzęta, tylko w liście są wyświetlani lekarze. Przycisk Dodaj przekierowuje do okna dodającego Lekarza.

### Okno Dodaj Lekarza

Są 3 pola do wpisywania danych: Imię, Nazwisko i Specjalizacja. Wszystkie pola muszą być uzupełnione, aby lekarz został dodany.

### Okno Wizyty

Jest podobne do okien Zwierzęta i Lekarze, Lista pokazuje wszystkie zapisane wizyty. Przycisk Sortuj sortuje wizyty względem daty. Przycisk Usuń przekierowuje do okna usuwającego wizytę, a Dodaj do okna dodającego wizytę.

### Okno Dodaj Wizytę

Jest pole wyboru daty. Lekarza i zwierzę wybiera się z kontrolerek Combo Box, które mają listy odpowiednio lekarzy i zwierząt. Wszystkie pola muszą być wybrane, aby dodać wizytę. Nie można dać tego samego lekarza na tę samą wizytę.

### **Okno Usuń Wizytę**

Trzeba z listy wybrać wizytę i kliknąć przycisk Usuń oraz potwierdzić Tak w wyświetlającej się wiadomości. W momencie w którym skończymy usuwać wizyty należy kliknąć przycisk Wróć, aby wrócić do okna Wizyty

### **Okna Dodaj Zwierzę, Dodaj Lekarza i Dodaj Wizytę**

Okna te przy pomyślnym dodaniu danego obiektu zapisują zmiany w pliku klinika.xml