

Głównym narzędziem wykorzystanym podczas tworzenia aplikacji była technologia WPF oraz dodatkowa biblioteka MySql pozwalająca na obsługę bazy danych z poziomu aplikacji.

login: akademia

hasło: p@ss123

### **Opis klas:**

Klasa dbConnect – klasa służąca do ustanawiania połączenia z bazą danych. Metody w niej zawarte służą również do zwracania informacji czy połączenie zostało nawiązane czy też nie. Host jest zdefiniowany, użytkownik podaje nazwę użytkownika i hasło.

Klasy Clients/Workers/Cars – służą do dodawania, usuwania, edytowania i pobierania rekordów z bazy danych. Dodawanie – ustanawiane jest połączenie po czym wykonywana jest zdefiniowana komenda, która zawiera wprowadzone wartości. Usuwanie – usuwany jest rekord o danym ID, który jest unikalny dla każdego rekordu. Edytowanie – przed edycją pobierane są dane na temat rekordu o danym ID, po wprowadzeniu zmian każde pole dla danego ID jest aktualizowane nieważne czy użytkownik zmienił jego wartość czy też nie – oczywiście ID nie ulega zmianie. Pobieranie rekordów – dane pobierane są poprzez komendę SELECT, zapisywane są do tabeli danych, która wyświetlana jest jako siatka danych.

Klasa LoginScreen – zawiera implementację okna logowania do bazy danych, jej XAMLowy kod odpowiada za wygląd tego okna

Klasa MainWindow – główna klasa aplikacji, zawiera obsługę wszystkich elementów funkcjonalnych, takich jak przyciski, pola tekstowe. Korzysta z klas Clients/Workers/Cars używając ich metod do opisanych wyżej feature'ów. Opis poszczególnych funkcji dotyczących obsługi buttonów znajduje się w komentarzach w kodzie.

Jeśli chodzi o kody XAML, to wartym podkreślenia elementem jest skorzystanie z Xceed WPF Toolkita, który daje nam domyślny tekst w textboxach jako znak wodny. Ważną właściwością jest Margin - określa on położenie elementu na ekranie aplikacji. Każdy button zawiera także nazwę funkcji go obsługującej, której kod znajduje się w pliku cs. Wygląd poszczególnych składników budowy okna można bardzo fajnie edytować i posiada on niezliczoną ilość fajnych opcji, których nawet nie ma sensu tutaj opisywać, ponieważ są intuicyjne i raczej oczywiste. Ciekawą rzeczą jest użycie LinearGradientBrush do ustawienia ciekawych efektów koloru wielu elementów.