



Distansakademin

Objektorienterad programmering med JAVA SE

Gemensamt projekt: Warehouse Management

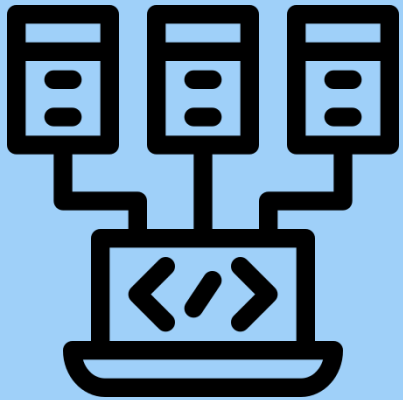


Distansakademin

Del 1: Lagerhantering

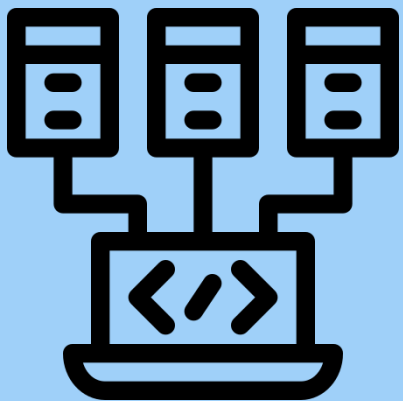


Distansakademin



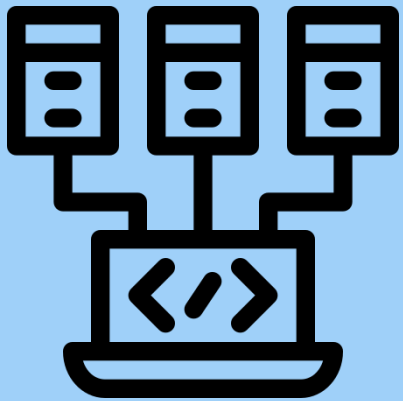
Projekt: Lagerhanteringssystem i Java

Mål: Skapa en konsollapplikation för att hantera produkter och lager.



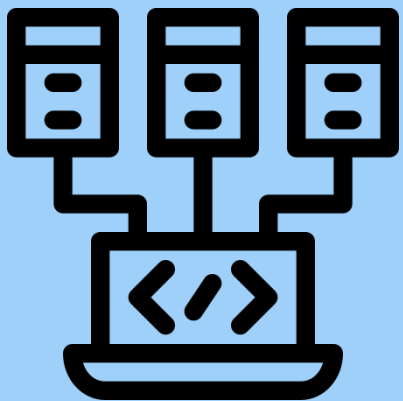
Designa klasser

- **Produkt:** Denna klass representerar en produkt med egenskaper som id, namn, pris och beskrivning.
- **Lager:** Denna klass representerar ett lager med egenskaper som id, plats och en lista över produkter.
- **Lagerhantering:** Denna klass kommer att vara huvudklassen som hanterar alla operationer, som att lägga till produkter, ta bort produkter, söka efter produkter etc.



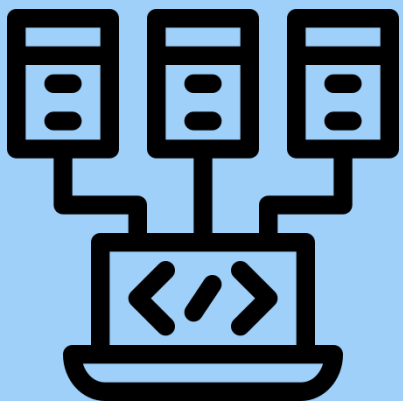
Implementera klasserna

- **Produkt:** Skapa konstruktorer, getters, setters och andra nödvändiga metoder.
- **Lager:** Likaså, skapa konstruktorer, getters, setters och metoder för att lägga till/ta bort produkter.
- **Lagerhantering:** Implementera metoder för att:
 - Lägga till ett nytt lager.
 - Lägga till en ny produkt till ett lager.
 - Ta bort en produkt från ett lager.
 - Söka efter en produkt (genom ID eller namn) och visa i vilka lager den finns.
 - Visa alla produkter i ett specifikt lager.



Skapa användargränssnittet

- Skriv ut en meny till användaren med alternativ som:
 1. Lägg till lager.
 2. Lägg till produkt.
 3. Ta bort produkt.
 4. Sök produkt.
 5. Visa produkter i lager.
 6. Avsluta.
- Läs in användarens val och utför motsvarande operation.



Förbättringar och vidareutveckling

- Lägg till funktioner för att uppdatera produktinformation.
- Implementera en funktion för att flytta produkter mellan lager.
- Lägg till en funktion för att visa statistik, t.ex. det totala antalet produkter i alla lager.
- Lägg till kod för att spara och läsa in data från en fil.
- Lägg till kod för att spara och läsa in data från en databas.