Opis:

Projekt Menedżer Garażu został napisany z myślą o firmie transportowej posiadającej wiele kierowców, wiele wozów i wykonującej zlecenia dla rozmaitych zleceniodawców. Na projekt składa się baza danych w MySQL oraz programy do jej obsługi: napisany w technologii .net, w języku C# i drugi napisany w Pythonie 3.

Podział pracy:

Łukasz Dutka	Marek Jędrzejewski
 Struktura tabel w bazie Funkcja <i>DiffTime</i> Program w C# 	WyzwalaczeProgram w Python 3

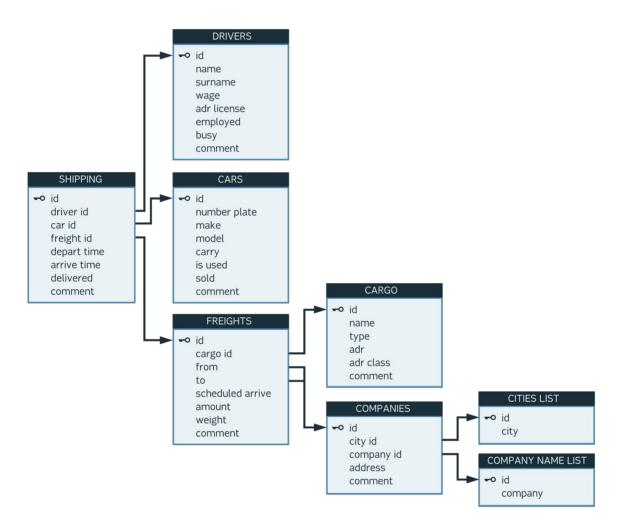
Wymagania:

Do uruchomienia programu wymagany jest system Windows XP lub nowszy wyposażony w biblioteki uruchomieniowe .net, Visual Studio 2013, Python 3 oraz MySQL.

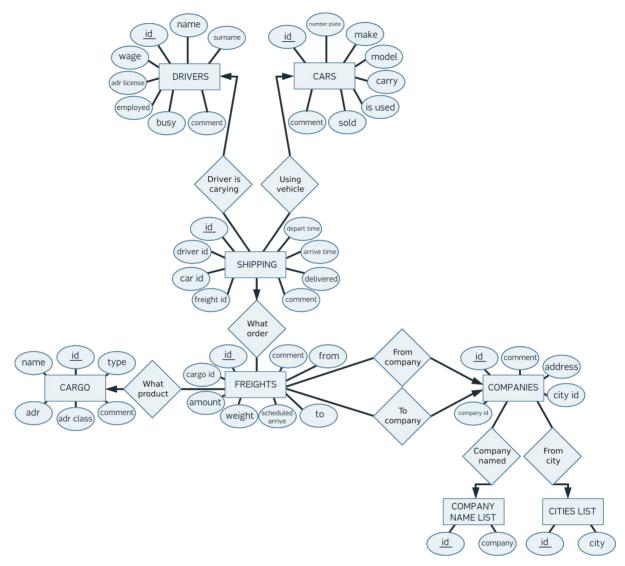
Baza:

Baza składa się z 8 tabel: cars, cities_list, companies, company_name_list, drivers, freights, cargo, shipping.

Najważniejszą tabelą w bazie, odpowiadającą za monitorowanie dostaw jest *shipping*. Jest ona węzłem splatającym wszystkie informacje dotyczące przesyłki, kierowcy i samochodu. Na poniższym schemacie widać hierarchię tabel.



Model relacyjny

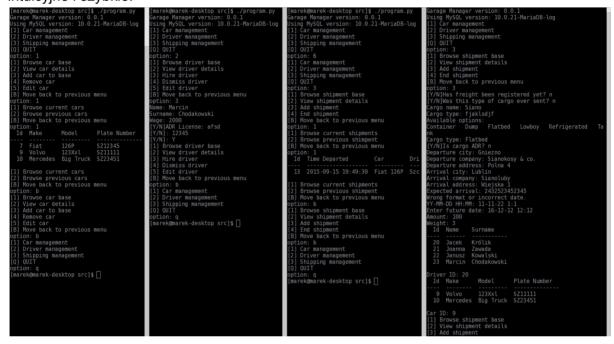


Model związków encji

Program w Python3:

Garage Manager jest konsolową aplikacją służącą do szybkiego i liniowego zarządzania firmą w czasie rzeczywistym (np dodanie przewozu w określonym momencie oznacza, że wyrusza w chwili dodania, zakończenie przewozu tak samo). Napisany jest w sposób pozwalający na zautomatyzowanie czynności związanych z obsługą bazy danych.

Menu główne podzielone jest na 3 kategorie - cars, drivers, shipping. Każda kategoria ma taki sam schemat: przeglądanie ogólne, detale jednego, dodawanie, usuwanie, edytowanie, powrót do poprzedniego menu. Dzięki takiej budowie poruszanie się po programie jest intuicyjne i szybkie.



4 przykładowe sesje programu

Za pomocą tych 3 kategorii obsługujemy całą bazę składającą się z ośmiu tabel. Podczas dodawania zleceń w kategorii shipping użytkownik jest pytany o wszystkie szczegóły bez konieczności uzupełniania innych tabel (Kierowcy i samochody jednak muszą być w bazie, program umożliwia wybranie tylko spośród kierowców i samochodów odpowiednich do danego zadania).

Program łączy się z bazą jako osobny użytkownik, któremu można nadać odpowiednie prawa.

Do prawidłowego działania programu należy zainstalować biblioteki pythona pymysql i tabulate.

Do bazy należy dodać użytkownika program z hasłem program na localhoście. a następnie za pomocą polecenia grant nadać mu odpowiednie prawa dostępu.

Program pokazuje jedynie podstawową funkcjonalność, nie ma wszystkich zaplanowanych funkcji. Zawiera postawowe opcje przeglądania oraz dodawania, bez szczegółowego

podglądu czy edycji. Zawiera opcję zakończenie zlecenia jednak nie ma zwolnienia pracownika, bądź samochodu.

Możliwości rozwoju:

Po pierwsze, uzupełnienie wszystkich funkcji programu, napisanie funkcji dokładniej sprawdzających wprowadzane dane. Po zakończeniu programu w takiej formie, jakiej jest, można wykorzystać go w zdalnym systemie w którym kierowcy posiadają w samochodach urządzenia pozwalające powiadomić centralę o rozpoczęciu trasy i zakończeniu jej, dzięki czemu nie byłaby potrzebna osoba nadzorująca wszystkie przewozy.

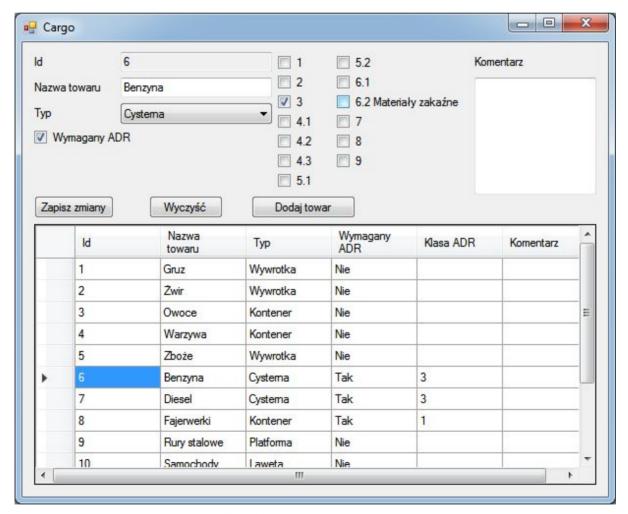
Program C#

Program Garage Manager w wersji C# jest aplikacją okienkową do swobodnego zarządzania firmą w czasie rzeczywistym. W menu głównym znajduje się 6 przycisków: *Pojazdy, Kierowcy, Firmy, Towary, Dostawy, Zlecenia* - każdy z nich odpowiada za wyświetlenie okna z podglądem i edycją części bazy dotyczącej danego zagadnienia.



Menu główne

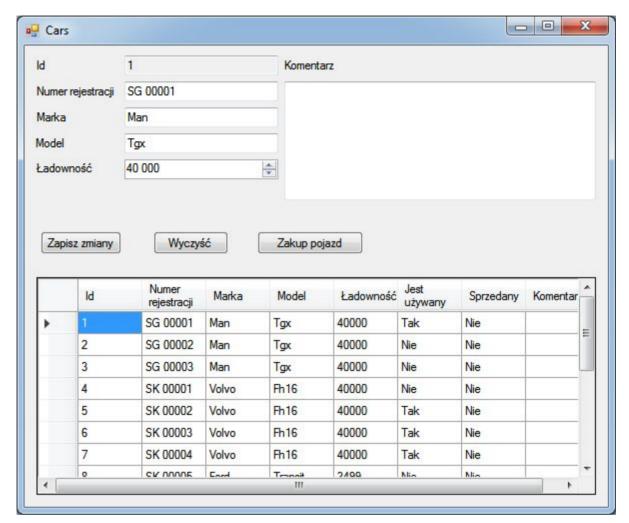
Wszystkie okna zostały utrzymane w podobnej konwencji.



Przykładowe okno (towary)

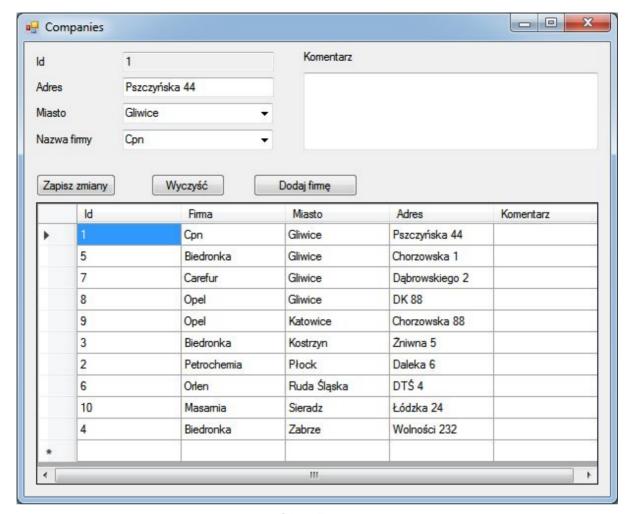
Każde z okien składa się z 2 części: dolna część z danymi znajdującymi się w bazie i górna część do dodawania nowych danych i modyfikacji aktualnych. Po dwukrotnym kliknięciu na

wiersz zostaną załadowane dane do odpowiednich pól w formularzu. Niektóre z pól mogą być niedostępne, kiedy np. samochód jest w trasie, to nie można go sprzedać.



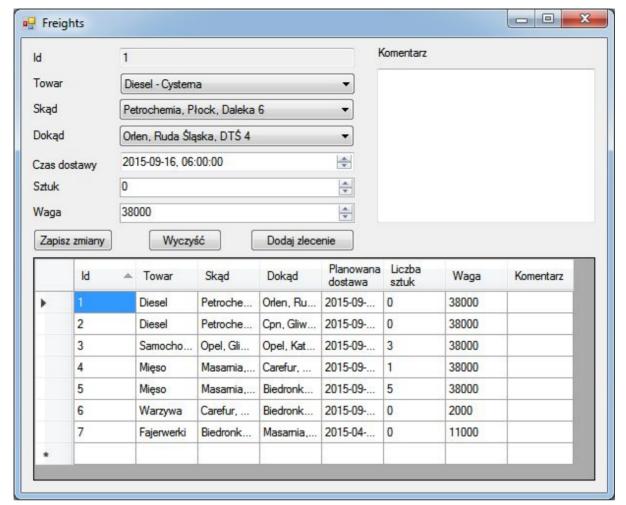
Okno Pojazdy

W bazie w osobnych tabelach są nazwy miast i firm, które tworzą całość z tabelą firmy (*companies*). Problem dodawania nazw miast i firm został rozwiązany w taki sposób, że użytkownik może wybrać z listy już znajdujące się nazwy lub wprowadzić własną nazwę, co po naciśnięciu przycisku *Zapisz zmiany* lub *Dodaj firmę* doda odpowiedni rekord do bazy.



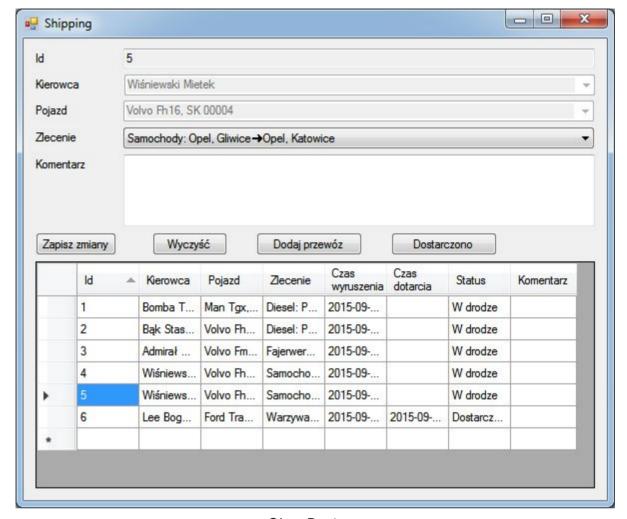
Okno Firmy

Tworzenie nowych zleceń odbywa się w oknie *Zlecenia* przez wybranie towaru z listy i wybranie firm, między którymi ładunek ma zostać przewieziony. Tutaj określa się także liczbę zleceń, planowany czas dostawy a także ile dane zlecenie waży - nie można małym pojazdem przewieźć dużego ładunku.



Okno Zlecenia

Dostawy tworzy się przez wybór kierowcy, pojazdu i zlecenia. W rozwijanym menu pojawią się tylko kierowcy, pojazdy i zlecenia, które są dostępne w tym momencie. Po dodaniu dostawy, nie można jej modyfikować, za wyjątkiem dodania komentarza i zakończeniu jej. Po kliknięciu w tabeli na kierowcę, pojazd lub zlecenie, otworzy się okno ze szczegółowymi informacjami.



Okno Dostawy

Program został stworzony tak, by był prosty i intuicyjny w użyciu, co możliwe jest przy użyciu C#. Program wykorzystuje Entity Framework do łączenia się z bazą, co zostało skonfigurowane na *localhost 127.0.0.1*, użytkownika *root* bez hasła i używa bazy nazwanej *Projekt*.

Możliwości rozwoju:

Ideę Garage Managera można rozwinąć na grę symulacyjną, w której kierowców będzie się szukało na rynku pracy, ciężarówki kupowało za zarobione pieniądze, a umowy na zlecenia podpisywało z różnymi firmami. Całą koncepcję można rozwinąć również w stronę prawdziwego świata, tworząc aplikację sieciową, w której szef firmy transportowej będzie mógł zarządzać swoim przedsiębiorstwem