.NET – projekt 3

System Magazynowy 3.0

Instrukcja użytkownika

1. **Logowanie.**

Żeby przejść do części funkcjonalnej systemu i oglądać jego zawartość, należy się wcześniej zalogować, podając loing i hasło, po które należy zgłosić się do administratora. Domyślny dane konta administratora, to login: admin, hasło: test.

1. **Zmiana hasła**

Po zalogowaniu się do systemu, najlepiej od razu zmienić hasło. Możesz to zrobić klikając na nazwę użytkownika ponad menu, odok przycisku „Wyloguj”. Żeby zmienić hasło musisz wprowadzić stare a później nowe, wraz z potwierdzeniem. Jeśli zapomnisz hasła, zgłoś się do administratora systemu, który zresetuje Ci hasło i poda tymczasowe, które umożliwi zalogowanie i zmianę hasła.

1. **Menu główne.**

W menu głównym wyświetlane są generalne statystyki dotyczące systemu (magazynów, partnerów, produktów czy przesunięć). Możesz się stąd dostać do poszczególnych podmenu, takich jak Magazyny, Partnerzy, Partie, Produkty czy Panel Administratora.

1. **Podmenu Magazyny.**

Wyświetlana są tutaj wprowadzone do systemu magazyny. Te pokolorowane na czerwono są w pełni zajęte, a te na zielono nie. Klikając na magazyn można przejść do jego podglądu (jego sektorów), które również są kolorowane na odpowiedznie kolory mówiące czy sektor jest zapełniony czy nie.

1. **Podmenu Partnerzy.**

Wyświtlana jest w nim lista partnerów wprowadzonych do systemu. Dla każdego partnera można podejrzeć jego historię, czyli listę partii, które zostały przyjęte od niego lub wydane do niego.

1. **Podmenu Partie.**

Lista partii z informacą gdzie dana partia aktualnie się znajduje. Można wyświetlać partie które są w magazynie, lub te już wydane, lub wszystkie na raz.

1. **Podmenu Produkty.**

Lista wprowadzonych do systemu produktów.

1. **Tworzenie magazynu wewnętrznego.**

W menu głównym wejdź w menu Magazyny. Przyciskiem „Dodaj nowy” otworzysz okno tworzenia nowego magazynu. Opcję tę znajdziesz również w menu kontekstowym magazynu, które otworzysz klikając na niego prawym przyciskiem myszy. Musisz wprowadzić wszystkie dane dotyczące magazynu. Poszczególne pola nie mogą być zbyt długie a adres e-mail powinien być podany w odpowiednim formacie. Po zapisaniu zmian utworzony zostanie nowy magazyn nie zawierający żadnych sektorów.

1. **Tworzenie sektora dla magazynu.**

Żeby zdefiniować sektory w magazynie, przejdź do wybranego magazynu (klikacjąc na jego ikonkę) i tak jak w przypadku samego magazynu przyciskiem „Dodaj nowy” otwierasz okno, w którym definujesz nowy sektor. Numer dla sektora zostanie przypisany automatycznie. Musisz jedynie podać pojemność sektora, która jest ilością partii jakie mogą się w danym sektorze znajdować i musi być to liczba dodatnia. Jeśli podasz liczbę niedodatnią, stworzenie sektora nie będzie możliwe.

1. **Tworzenie partnera.**

W menu głównym przejdź do menu Partnerzy. Przyciskiem „Dodaj nowy” otworzysz okno tworzenia nowego partnera, analogiczne do tego, które pojawia się przy tworzeniu nowego magazynu. Dla partnera zostaje automatycznie utworzony wirtualny magazyn z jednym sektorem o nieskończonej pojemności.

1. **Tworzenie produktu.**

W menu głównym przejdź do menu Produkty. Przyciskiem „Dodaj nowy” otworzysz okno tworzenia nowego produktu. Po wprowadzeniu poprawnych danych i zapisaniu ich, zostanie utworzony nowy produkt.

1. **Tworzenie partii.**

W menu głównym przejdź do menu Partie. Przyciskiem „Dodaj nową” otworzysz okno tworzenia nowej partii. Wybierz partnera od którego pochodzi partia, magazyn docelowy i sektor, do którego zostanie ona przyjęta. Następnie zdefiniuj produkty jakie dana partia zawiera i w jakiej ilości. Przyciskiem + możesz dodać kolejny produkt. Jeśli dodasz za dużo wierszy z produktami, możesz skasować produkt przyciskiem X. Jeśli dodasz kilka razy ten sam produkt, system poinformuje Cię o tym i nie utworzy nowej partii. Chyba, że produkt ten będzie miał inną date produkcji lub cenę. Wtedy będzie rozpatrywany jako osobny produkt.

1. **Edycja i usuwanie magazynu.**

W celu edycji lub usunięcia magazynu przejdź do podglądu danego magazynu i użyj przycisków „Edytuj” lub „Usuń” lub otwórz menu konteksotwe wybranego magazynu klikając na niego prawym rzyciskiem myszy. Jednak nie można usunąć magazynu, w którego sektorach znajdują się jakieś partie.

1. **Edycja i usuwanie serktora w magazynie.**

W celu edycji lub usunięcia sektora przejdź do jego podglądu i użyj przycisków Edytuj lub Usuń lub otwórz menu konteksotwe wybranego magazynu klikając na niego prawym rzyciskiem myszy. Jednak nie można usunąć sektora, w którego sektorach znajdują się jakieś partie.

1. **Edycja partnera.**

Analogicznie do edycji magazynu. Przejdź do podglądau partnera. Przyciskiem Edytuj otworzysz okno edycji informacji o partnerze.

1. **Edycja produktu.**

Przejdź do menu Produkty. Jesli dodałeś wcześniej jakieś produkty, będą one wyświetlone na liście. Obok każdego produktu na liście jest przycisk Edytuj otwierający okno edycji wybranego produktu.

1. **Przesuwanie partii produktów.**

Przesunięcia można dokonać z dwóch miejsc. Przechodząc do menu Partie wyświetlana jest lista wszystkich partii (tych w magazynach i opcjonalnie tych wydanych do zewnętrznych magazynów partnera). Przesuwać można tylko partie w magazynach wewnętrznych. Obok każdej partii jest przycisk „Przesuń” otwierający okno przesuwania partii. W tym oknie wybierasz jednynie miejsce docelowe przesunięcia partii (Partnera lub sektor). Do tego samego okna można przejść przez przeniesienie partii z poziomu konkretnego sektora przyciskiem „Wyślij”.

1. **Obsługa panelu administratora.**

W Panelu Administratora wyświtlana jest lista użytkowników w systemie. Administrator może zmieniać nazwę użytkownika i jego uprawnienia przez zmianę typu konta. Obok każdego użtkownika na liście jest przycisk X służacy do jego usunięcia. Do dodania nowego użytkownika służy przycisk „Dodaj uzytkownika”. Otwiera on okno tworzenia nowego uzytkownika, w którym należy podać nazwę, hasło i uprawnienia oraz zatwierdzić przyciskiem OK. Administrator ma dodatkowo prawo zresetowania hasła uzytkownikowi. Po prostu podaje nowe hasło, które nadpisuje stare. Uzytkownik loguje isę na nowe hasło i z poziomu swojego konta może je sobie zmienić.

1. **Uprawnienia.**

Uprawnienia są definiowane przez typ konta. Konto może mieć jeden z trzech typów: Administrator, Manager, User.

User to użytkownik z najmniejszymi uprawnieniami. Może on podglądać stan magazynów i sektorów, historię partii oraz wykonywać przesunięcia ale nie może dodawać, edytować i usuwać magazynów i sektorów.

Uprawnienia Managera są takie jak Usera i dodatkowo może on dodawać, edytować i usuwać magazyny, sektoryi produkty. Administrator ma pełne uprawnienia, w szczególności może dodawać, usuwać i edytować użytkoników. Jeśli nazwa użytkownika będzie zawierała polskie znaki, logowanie może się nie powieść.

**Dodatek**

System jest dostarczany z dwoma skryptami do rozstawienia bazy danych. Jeden skrypt tworzy pustą bazę z kontem administratora a drugi dodatkowo dodaje przykładowe dane.

Login domyślego administratora: admin

Hasło domyślego administratora: test

Architektura Aplikacji

Podział na trzy warstwy:

- Warstwa usługi (WMS.Services, WMS.ServicesInterface)

- Warstwa dostepu do bazy danych (WMS.DatabaseAccess)

- Warstwa prezentacji (WMS.WebClient)

**Warstwa usługi.**

Dostarcza interfejs dostępu do danych poprzez serwisy i ich metody. Implementuje interfejsy zdefiniowane w WMS.ServicesInterface. W WMS.ServicesInterface są też zdefiniowane obiekty DTO. Zaś w WMS.Services są assemblery, które konwertują te DTO to obiektów encji i odwrotnie.

Wydzielonych jest 6 usług:

- AdministrationService – odpowiedzialny za obsługę kont przez administratora w panelu administracyjnym

- AuthenticationService – odpowiedzialny za uwieżytelnianie i edycję uzytkowników

- GroupsService – odpowiedzialny za wymianę informacji o partiach i ich przesunięciach

- PartnersService – odpowiedzialne za wymianę informacji o partnerach

- ProductsService – odpowiedzialny za ywmianę informacji o produktach

- WarehouseService – odpowiedzialny za wymianę informacji o magazynach i sektorach

**Warstwa dostępu do bazy danych.**

Obsługuje dostęp do bazy danych i transakcje. Zawiera definicje encji i dostarcza klasy do obsługi transakcji, które w testach są wycofywane.

**Warstwa prezentacji**

Zawiera głównie pliki odpowiadające poszczególnym stronom w katalogu *Views*. Strony do tworzenia nowych obiektów systemowych lub ich edycji posiadają formularze. Przebiega w nich walidacja wprowadzanych danych. Do walidacji służy pakiet DataAnnotation, który pozwala na zdefiniowanie oraniczeń na pola.

Dane słórzące do wyświetlania stron są pobierane przy pomocy kontrolerów w katalogu *Controllers*, które dostarczają dane generowanym widokom.

Dane są dostarczane do widoków w postaci modeli zdefiniowanych w katalogu *Models*.

Kolejnym elementem skałdowym interfejsu webowego są skrypty, które pozwalają na dynamiczne tworzenie treści stron. Znajdują się one w katalogach *Scripts.*

Za wygląd odpowiadają pliki \*.css w katalogu *Content*. Są w nich zdefiniowane style opisujące rozkład poszczególnych elementów strony i ich wygląd.

Dodatkowo są dwa projekty testowe: jeden do testowania usług i drugi do testowania bazy.