**JAVA I. – 2. PROGRAMOZÁSI FELADAT**

**Készítette: Molnár Dániel,(OXOOBF),Mérnökinformatikus bsc**

Ebben a dokumentumban be fogom mutatni az online bolt funkcióit megvalósító GUI desktop alkalmazásomat. A program egy adatfájlból tölti be 60 termék adatait (termék neve, vételár, termék kategória, raktári darabszám).  
Ezek a termékek az én esetemben számítógép alkatrészek, illetve perifériák.

A program indítása után az első lap fogadja a felhasználót, amelyen az összes termék listája látható. Itt lehetőség adódik kiválasztani a termékeket, és a kosárba, vagy a wishlist-hez adni azokat.

A második lapon tudunk különböző mezők alapján keresni a termékek között. Ezek a feltételek a termék neve, kategória, illetve minimum és maximum ár.

A harmadik lapon a kosár funkció található, amely lehetőséget biztosít a kosár áttekintésére, kiválasztott termék törlésére, illetve kiszámolja a végösszeget és megjeleníti azt.

A negyedik lapon a wishlist található, funkciói azonosak a kosár funkcióival.  
  
A program Apache NetBeans fejlesztőkörnyezetben íródott.   
A könyvtárban található termekek.txt fájlból tölti be az adatokat. Ez a „NewJFrame” osztály feladata, úgy mint a lapok közötti ugrálás megvalósítása, a lapok osztályainak példányosítása és ezek kezelése, a program bezárásakor történő kosár és wishlist új fáljba történő mentése.  
A „Termek” osztály a termékek adatainak megfelelő változókat tartalmazza. Ezt az osztályt példányosítja a „Tarolo” osztály, itt történik az adatbeolvasás a fájlból.  
A „kosár” és a „wishlist” osztályok funkciók terén eléggé hasonlítanak egymásra, ezen osztályok segítségével tud a felhasználó rendelni terméket. A rendelés gombra kattintva az aktuális listában lévő termékeket van lehetőség rendelni, a rendelési adatok megadása után. A rendelést a program fájlba menti a rendelőnek. Ezeket a folyamatokat foglalja magába a „NewJFx” osztály. A keresést a „kereses” osztály valósítja meg.