

README TEMA POO 2023 - 2024

Dragu Nicolae 324CC

Timp implementare: 40 ore

Grad de dificultate: avansat

Am realizat o aplicatie pentru evaluarea diferitelor productii precum filme si seriale si permite utilizatorilor sa se autentifice si să vizualizeze informațiile contului lor. Aplicația este scrisă în Java și se folosește de diferite concepte din Programare Orientata pe Obiecte. Se utilizează o listă de obiecte User pentru a gestiona datele utilizatorilor. Fiecare utilizator are un email, o parolă, un nume de utilizator și un nivel de experiență si diferite date personale incapsulate in clasa statica User, Information. Utilizatorii pot alege diferite actiuni fiecare cu un scop diferit.

Exista 3 tipuri de useri, regular, contributor sau admin. Pentru fiecare tip exista diferite actiuni corespunzatoare. Spre exemplu, doar utilizatorii admin pot sterge si adauga utilizatori noi.

Datele sunt introduse prin metoda run() din IMDB(), apoi se apeleaza metoda mainMenu(), ce, prin intermediul unei alte metode login() se autentifica utilizatorul. După autentificare, utilizatorul va fi direcționat către acest meniu, unde poate alege dintr-o serie de opțiuni. Introduceți numărul corespunzător acțiunii dorite și apăsați Enter pentru a continua. Meniul va rămâne activ până când utilizatorul alege să se deconecteze.

Meniul este conceput să ofere o experiență interactivă și să permită utilizatorilor să acceseze funcționalitățile disponibile în funcție de tipul lor de cont. Toate alegerile pe care le poate efectua utilizatorul sunt protejate impotriva introducerii datelor incorecte, aplicatia este definita pe baza regulilor de programare defensiva.

Actiunile sunt definite in AllUsersActions(), clasa unde sunt definite majoritatea metodelor necesare, definite in IMDB() pentru fiecare tip de utilizator.

Am folosit diferite sabloane de proiectare, precum Observer Pattern pentru utilizatori, Strategy Pattern pentru calcularea experientei, Observer, Factory, Builder si Singleton, fiecare detaliat in cod.