برنامه مدیریت انبار فروشگاه

برای ورود به برنامه ابتدا کاربر یوزرنیم و پسورد را وارد می کند. اگر یوزرنیم و پسورد وارده شده با یوزرنیم و پسورد مدیر مطابقت داشته باشد منوی برنامه نمایش داده می شود. کاربر می تواند ۳ بار نام کاربری و رمز عبور را وارد کند. در صورت اشتباه بودن هر ۳ پیغام مناسب نمایش داده شده و برنامه بسته می شود.

|  |  |
| --- | --- |
| ⚠️ | یوزرنیم و پسورد مدیر داخل فایل tomal ذخیره شده است. |

### **کلاس User**

برای مدیریت کاربر کلاسی تعریف کرده ایم به نام User تا وظایفی که بالا شرح داده شد را انجام دهد. برای ایجاد یک کاربر باید نام کاربری و رمز که مقداری رشته ای هستند را برای کلاس فراهم کنیم.

این کلاس فایل toml را خوانده و از آن طریق مشخصات ادمین را به دست می آورد. این کلاس دارای متد check\_passwd می باشد که وظیفه مقایسه مشخصات کاربر با مشخصات ادمین را دارد.

### **کلاس Product**

وظیفه این کلاس مدیریت محصول می باشد. برای ایجاد یک نمونه از این کلاس نام محصول ضروری می باشد. مقادیر پیش فرض برای تعداد محصول صفر و برای قیمت محصول صفر می باشد.

وظایف کلاس:

* افزودن محصول: توسط متد add انجام می شود.
* حذف محصول: توسط متد remove انجام می شود
* جستجوی محصول: توسط متد search انجام می شود.
* نمایش محصولات: توسط متد show انجام می شود.
* نمایش محصولات به صورت مرتب شده (صعودی): توسط متد sort\_asc انجام می شود
* نمایش محصولات به صورت مرتب شده (نزولی): توسط متد sort\_des انجام می شود.

### **کلاس ProductFile**

وظیفه این کلاس ذخیره سازی یک محصول یا محصولات و یا خواندن محصولات ذخیره شده می باشد. این نمونه سازی از این کلاس باید یک متد رشته ای به کلاس پاس دهیم که نام فایل می باشد. تمامی اطلاعات در این فایل ذخیره و از این فایل خوانده می شود.

وظایف کلاس:

* ذخیره یک محصول: توسط متد append انجام می شود.
* ذخیره محصولات:‌ توسط متد write انجام می شود.
* خواندن محصولات ذخیره شده در فایل: توسط متد read انجام می شود.

### **کلاس Ui**

وظیفه این کلاس برقرار کردن واسطی هست که از کلاسهای تعریف شده در برنامه استفاده کنیم. مهمترین وظیفه این کلاس نمایش داده منوی برنامه است که کاربر از بین گزینه های موجود گزینه مد نظر خود را وارد می کند. اگر گزینه وارد شده صحیح باشد متد مربوط به آن اجرا می شود و در غیر اینصورت پیغام مناسب نمایش داده می شود.

### **فایل log**

در ابتدای برنامه فایل log تعریف شده است تا خطاها و اطلاعاتی که مایل به ثبت آنها هستیم در برنامه ثبت کنیم.

### **ای‌نام Menu**

این ای‌نام در برگیرنده تمام گزینه های منو برنامه می باشد. اگر بخواهیم در آینده گزینه دیگری به منو برنامه اضافه کنیم کافی است به عنوان یک خصیصه در این کلاس تعریف کنیم. این کلاس از کلاس Enum ارث بری کرده است.