



**WYŻSZA SZKOŁA  
INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA**  
z siedzibą w Rzeszowie

# **Sprawozdanie Projektowe Program "Sklep"**

Dawid Duma 66722

7 lutego 2024

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Wstęp</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Treść Zadania</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Założenia</b>	<b>2</b>
3.1	Funkcjonalne . . . . .	2
3.2	Niefunkcjonalne . . . . .	2
<b>4</b>	<b>Zarys Aplikacji</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Uruchamianie</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>Prezentacja Funkcjonalności</b>	<b>4</b>
<b>7</b>	<b>Źródła i biblioteki</b>	<b>8</b>

# 1 Wstęp

Zadanie projektowe polega na zaprojektowaniu programu w języku C#, który miałby w uproszczony sposób symulować obsługę dowolnego sklepu, tj. sprzedaż oraz przyjęcia towarów.

## 2 Treść Zadania

Program „Sklep”. Program ma wspierać obsługę sklepu dowolnego rodzaju. Powinna być możliwość przyjęcia towaru do sklepu oraz jego sprzedaż w sposób hurtowy i detaliczny. Dla sprzedaży hurtowej powinna być możliwość rejestrowania stałych klientów. „Sprzedaż” ma polegać na wybieraniu towarów do koszyka, naliczaniu zbiorczej ceny, zapłatę z pieniędzy posiadanych w portfelu oraz usuwanie „sprzedanych” towarów z magazynu.

## 3 Założenia

W celu realizacji symulacji należy wpierv przygotować listę założeń oraz funkcjonalności programu, tak aby spełniały one wymagania opisane w treści zadania.

### 3.1 Funkcjonalne

- Sprzedaż klientom indywidualnym oraz biznesowym (faktury)
- Sprzedaż hurtowa
- Możliwość ustalenia rabatu stałym klientom
- Obsługa przyjęcia towaru na magazyn
- Ustalenie stałej marży w zależności od ceny bądź kategorii

### 3.2 Niefunkcjonalne

- Nieograniczony czasowo dostęp do bazy danych
- Baza danych dostępna lokalnie (wykorzystanie SQLite)

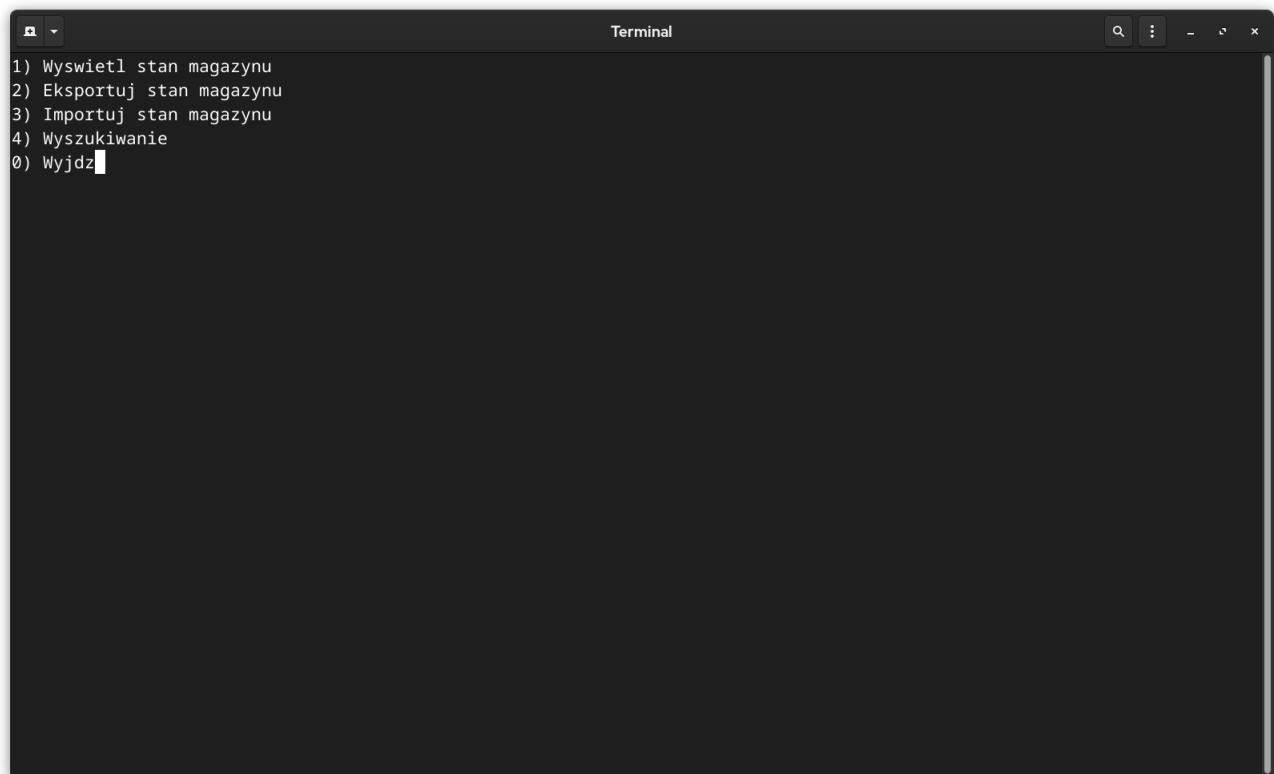
## 4 Zarys Aplikacji

Program wykorzystuje lokalną bazę danych SQLite do zapisywania i odczytywania stanu magazynu oraz historii transakcji. Podczas pierwszego uruchomienia, bądź gdy baza zostanie usunięta, tworzona jest w folderze domowym użytkownika domyślna, nowa baza o nazwie **SklepBaza.db**. Sama aplikacja pracuje w oknie terminalu, gdzie wykorzystana została biblioteka **NCurses**, pozwalająca na tworzenie interfejsu użytkownika w owym oknie. Użytkownik nawiguje w oknie za pomocą klawiatury, głównie poprzez predefiniowane wybory widoczne na ekranie. W przypadku pól tekstowych, puste pole oraz kliknięcie klawisza **enter** spowoduje powrót do poprzedniego ekranu.

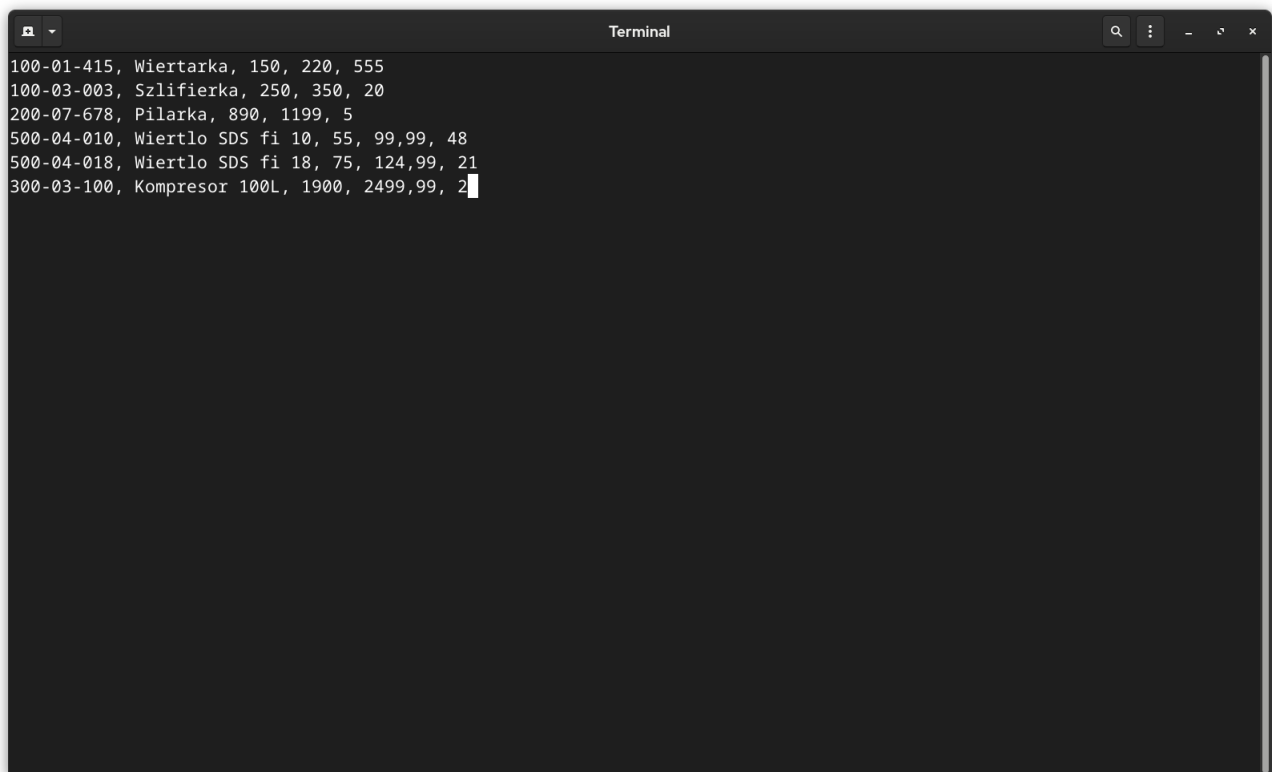
## 5 Uruchamianie

Program został przewidziany tak, że może zostać uruchomiony na systemach Windows bądź Linux. Zakładając iż środowisko uruchomieniowe .NET jest już zainstalowane i dostępne, to w systemie Linux można uruchomić aplikację poprzez skrypt **start\_linux.sh**, za pomocą komendy **dotent run src\\UI\** bądź bezpośrednio w środowisku IDE np. Visual Studio Code. Natomiast aby uruchomić aplikację w systemie Windows należy użyć dołączonego skryptu **start.bat**, tak aby dodatkowe biblioteki, które nie są domyślnie dostępne w tym systemie, mogły zostać załadowane.

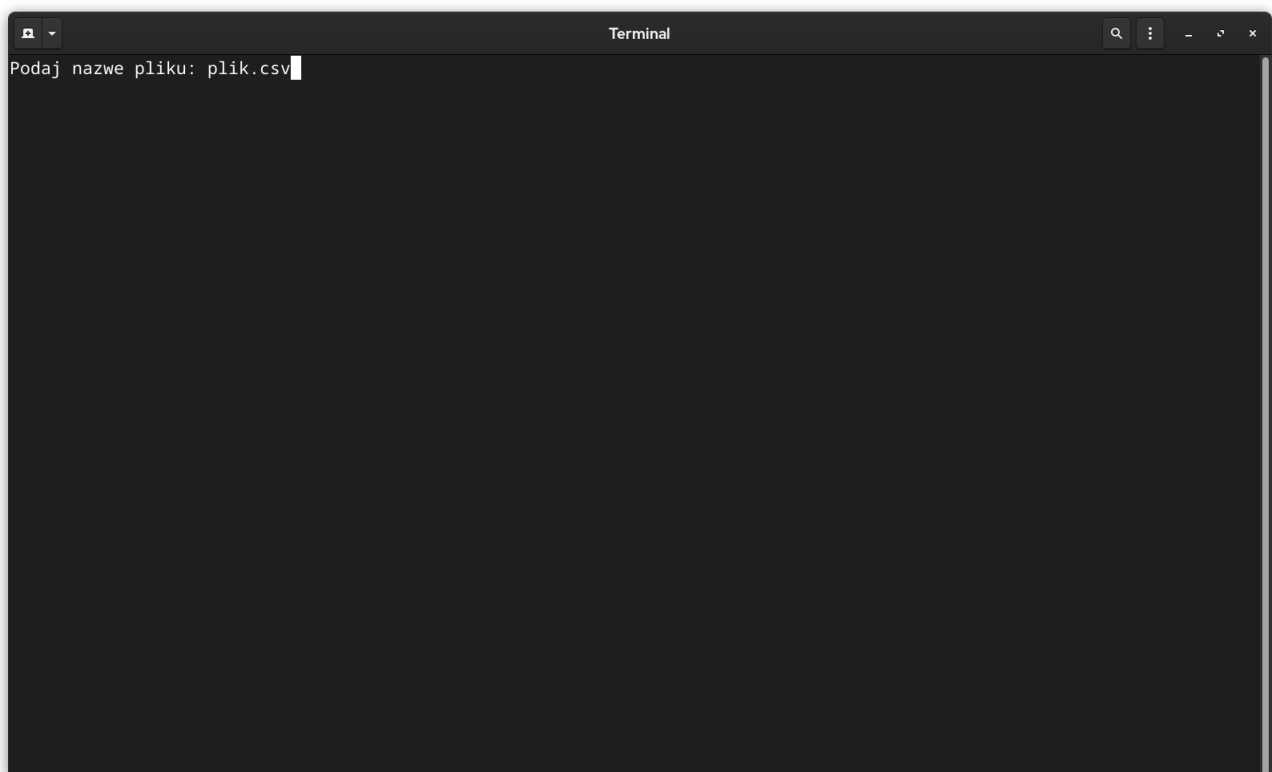
## 6 Prezentacja Funkcjonalności



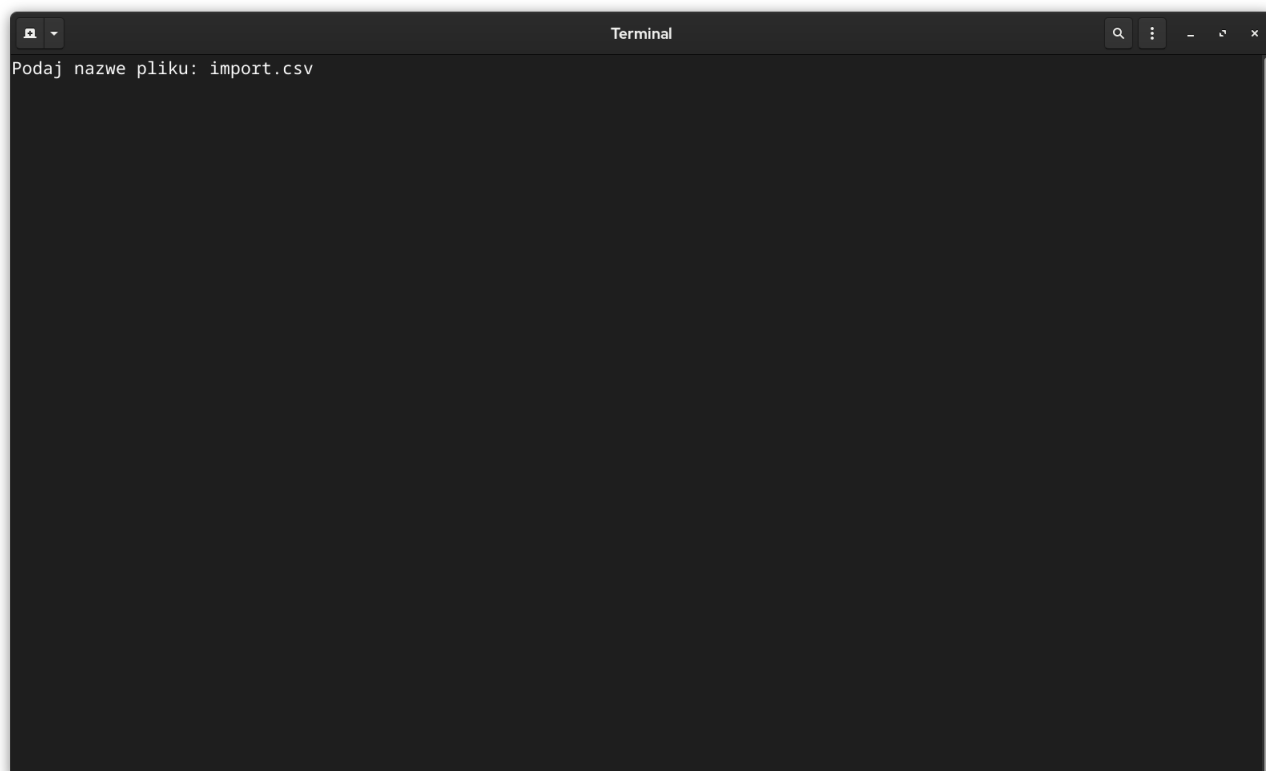
Rysunek 1: Ekran Główny



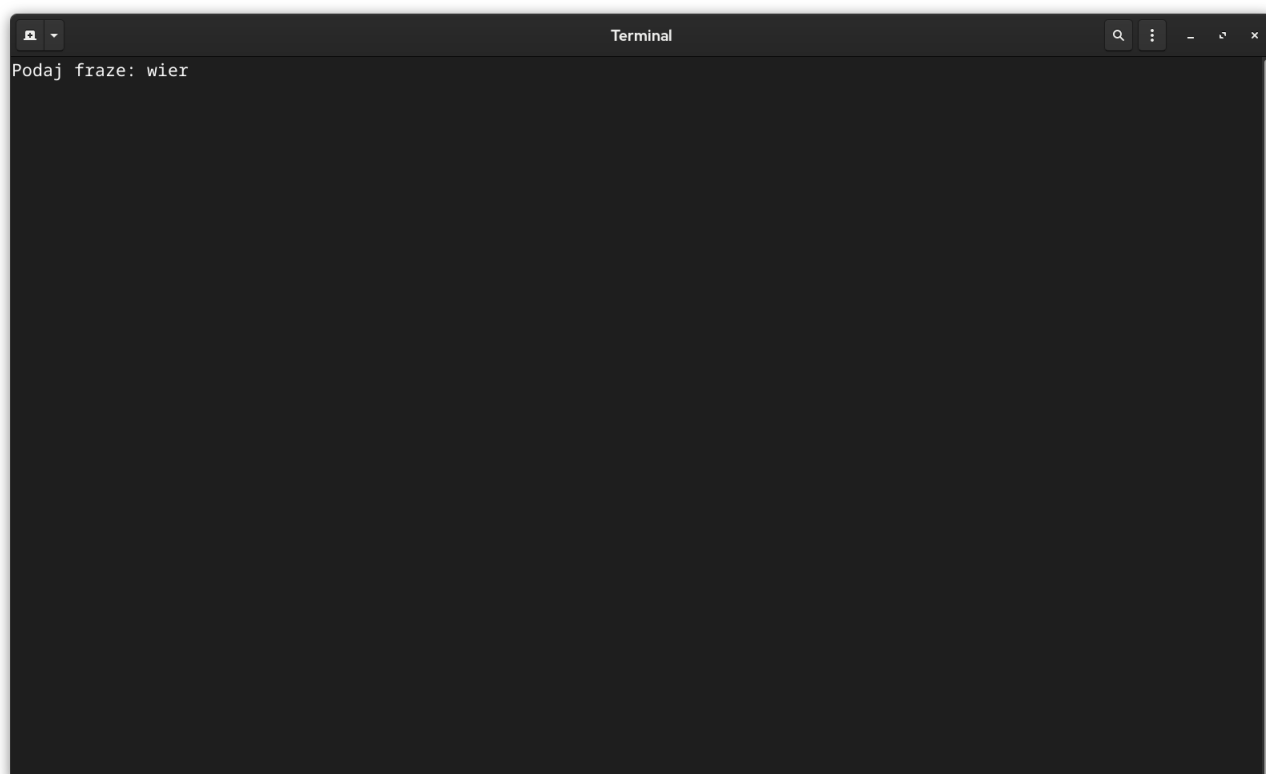
Rysunek 2: Ekran magazynu



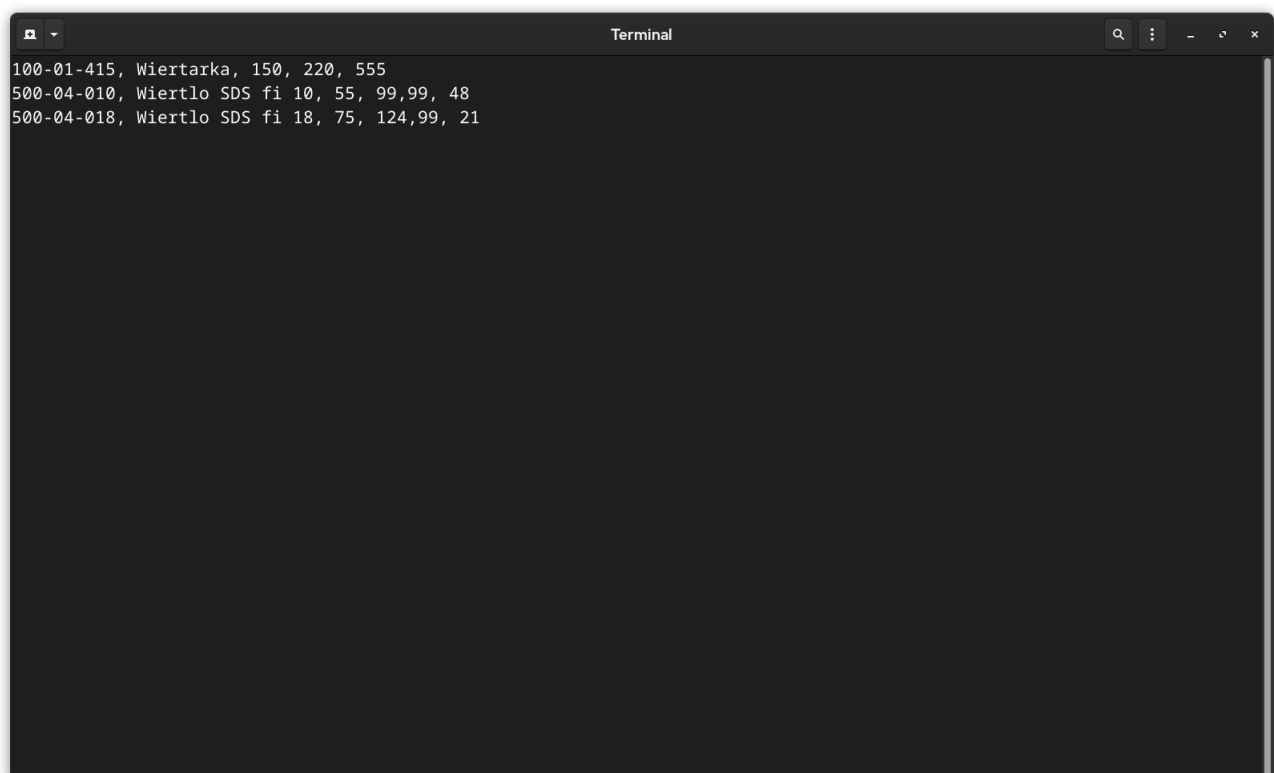
Rysunek 3: Ekran eksportu



Rysunek 4: Ekran importu



Rysunek 5: Ekran wyszukiwania



Rysunek 6: Ekran wyszukiwania c.d.



## 7 Źródła i biblioteki

- <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/standard/data/sqlite/?tabs=netcore-cli>
- <https://github.com/MV10/dotnet-curses>
- <https://joshclose.github.io/CsvHelper/>