Náš úžas(t)ný projekt

SWIb

16.decemer 2015

Obsah

1. Základné informácie o softvéri	2
2. Inštalácia	2
3. Prehľad klientov	
3.1 Vyhľadávanie klientov	
4. Informácie o klientovi	
5. Vymazanie klienta	
6. Vypočítaj úver	
7. Správa úverov	9

1. Základné informácie o softvéri

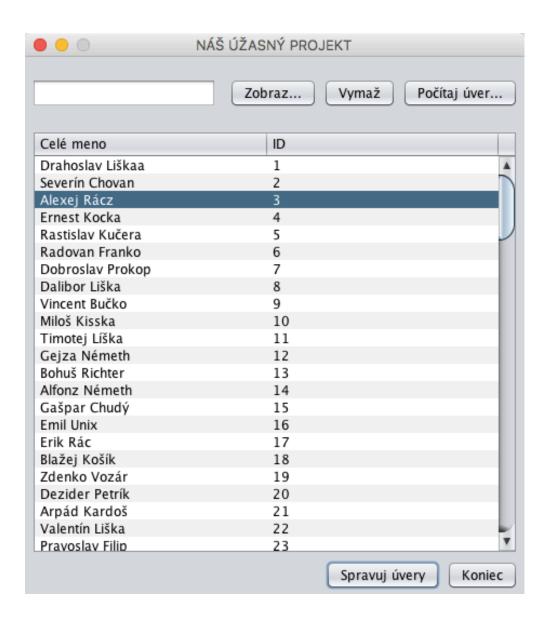
Tento softvér vznikol ako projekt k predmetu **Softvérové inžinierstvo**. Softvér umožňuje spravovať úvery zákazníkov, zákazníkovi vypočítať výšku splátky, úrokovej sadzby prípadne informovať či je zákazník schopný splácať úver.

2. Inštalácia

Program je spustiteľný vo formáte JAR, preto **nepotrebuje** inštaláciu. Pre spustenie **JAR** súboru potrebujete stiahnuť **Java Runtime Environment (JRE).** Pre stiahnutie navštívte stránku **http://www.java.com/en/download/**. Po **inštalácii JRE** môžete spustiť softvér.

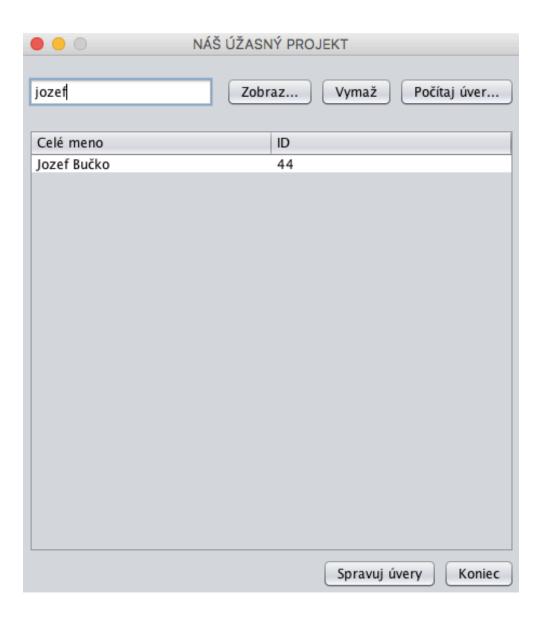


3. Prehľad klientov



Hlavné okno obsahuje **zoznam klientov** a ich **ID**. Vľavo hore je **textové pole** na vyhľadávanie jednotlivých klientov podľa mena. Toto okno obsahuje takisto tlačidlo pre zobrazenie informácií o klientovi, tlačidlo pre vymazanie klienta alebo pre nový výpočet úveru. Na spodnej strane sú ešte tlačidlo pre spravovanie úverov a pre skončenie programu.

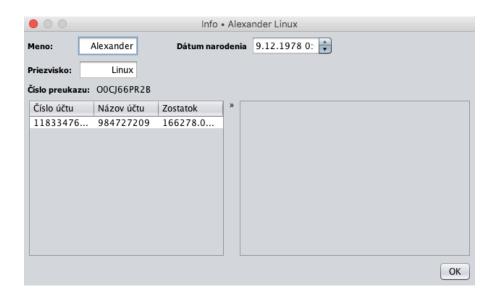
3.1 Vyhľadávanie klientov



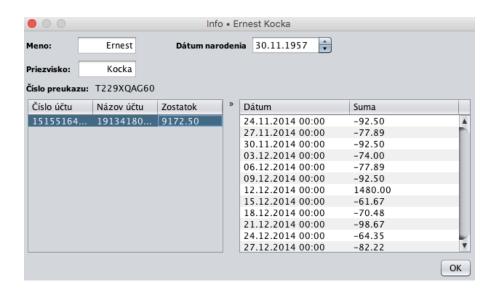
Na tomto obrázku môžeme vidieť ako funguje **prehľadávanie** používateľov. Po napísaní každého znaku sa zoznam prehľadáva aby vyhľadávanie bolo **dynamické**.

4. Informácie o klientovi

V zozname klientov sa dvojklikom na klienta otvorí okno s informáciami o klientovi. Tieto informácie sa dajú zmeniť **prepísaním** aktuálnej hodnoty.



Okno obsahuje základné informácie o klientovi ako **meno** a **priezvisko, dátum narodenia** a informácie o účte ako **číslo účtu, názov účtu** a **zostatok**. Pri kliknutí na účet sa v pravom bloku zobrazia **pohyby na účte.**



5. Vymazanie klienta

Označením konkrétneho klienta zo zoznamu a kliknutím na tlačidlo *Vymaž* sa klient vymaže z databáze.

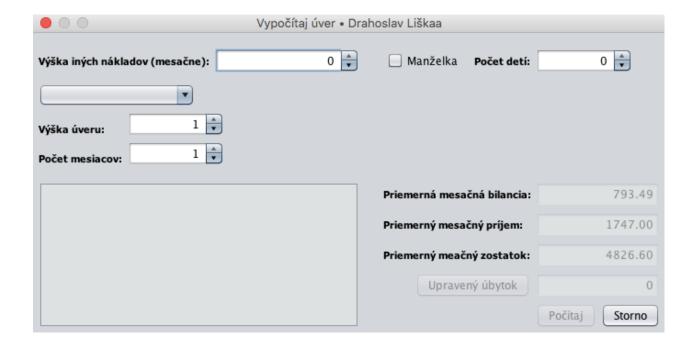
• • •	NÁŠ ÚŽASNÝ PROJEKT	
	Zobraz Vymaž Počítaj úver	
Celé meno	ID	
Drahoslav Liškaa	1	Δ
Severín Chovan	2	
Alexej Rácz	3	
Ernest Kocka	4	
Rastislav Kučera	5	\mathcal{L}
Radovan Franko	6	
Dobroslav Prokop	7	
Dalibor Liška	8	
Vincent Bučko	9	
Miloš Kisska	10	

Na prvom obrázku vidíme, že klient s ID = 5 je ešte v zozname, na druhom obrázku po kliknutí na tlačidlo *Zmaž* sa už klient v zozname nenachádza.



6. Vypočítaj úver

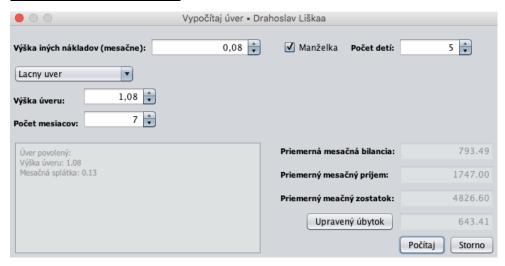
V tomto okne sa po vyplnení príslušných hodnôt vypíše či zákazník dostane úver, aká bude splátka. Pri rozhodovaní o úvere sa berú do úvahy údaje ako počet detí, manželka, bilancia pohybu na účte.



Ak chceme vypočítať úver, tak vyplníme všetky políčka pravdivými údajmi. Napravo sú hodnoty generované z informácií o klientovi. Kliknutím na tlačidlo **Upravený úbytok** sa vypíše mesačná bilancia účtu klienta. Ak je suma v mínuse, znamená to, že klient nebude schopný platiť úver.

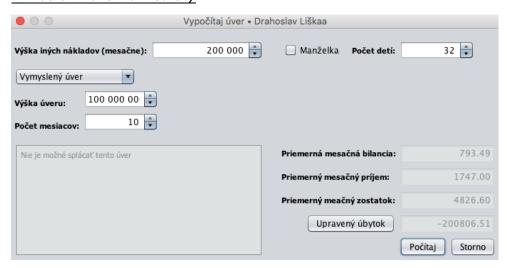
Pre príklad sa pozrieme na dve situácie, kedy klient dostane úver a kedy nedostane.

Príklad č.1 - úver povolený



Klientovi je povolený úver pretože je schopný ho splácať vzhľadom na jeho mesačné výdaje a príjem.

Príklad č.2 - úver zamietnutý

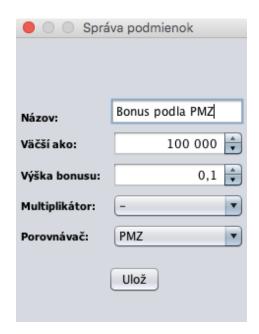


Úver je zamietnutý na základe jeho výšky a príjmu klienta.

7. Správa úverov

V tomto okne sa vytvárajú jednotlivé typy úverov s určitými bonusmi. Každý typ úveru má špecifické podmienky napríklad podľa výšky úveru. Jednotlivé úvery sa dajú pridať do zoznamu tlačidlom *Nový úver*, následne sa otvorí okno s detailmi úveru. Takisto sa dajú pridávať bonusy, ktoré prislúchajú k určitému úveru. Jednotlivé úvery sú zobrazené v comboboxe. Pri vybraní úveru sa v zozname nižšie zobrazia bonusy, ktoré prislúchajú vybranému úveru. Bonusy upravujú dostupnosť úverov (napríklad výška splátok).





Tlačidlom *Uprav bonus* sa dá upraviť už existujúci bonus. Bonus obsahuje názov, podmienku pri ktorej sa aktivuje, výšku bonusu, multiplikátor, čo je znamienko +,- alebo * a porovnávač, ktorý určuje hodnotu ktorá sa berie do úvahy(PMP - priemerný mesačného príjmu, PMZ - priemerný mesačný zostatok, Suma).