

KOLEGIUM INFORMATYKI STOSOWANEJ

Kierunek: INFORMATYKA

Specjalność: -

Patryk Pieniążek Nr albumu studenta w67174

Programowanie obiektowe w C#

Prowadzący: mgr inż. Ewa Żesławska

Projekt

Spis treści

1	Opisy, założenia i wymagania projektu 1.1 Założenia i cele projektu																3											
	1.1^{-}	Założen	nia	i ce	le 1	pro	jekt	tu																				3
	1.2	Wymag																										
	1.3	Wymag																										
2	Częś	Część teoretyczna																5										
	2.1	Opis str	ruk	tury	/ pr	oje	ktu																					5
	2.2																	6										
2.3 Diagram Ganta																8												
	2.4													8														
3	Część praktyczna															9												
	3.1 Prezentacja warstwy użytkowej																9											
							owa																					
							cicie																					
							adzi																					11
Bi	bliogr	afia																										14
Sn	is rvs	unków																										14

Rozdział 1

Opisy, założenia i wymagania projektu

1.1 Założenia i cele projektu

Tematem projektu jest system zarządzania pracownikami w firmie w postaci aplikacji konsolowej. Aplikacja ta ma na celu udostępnienie interfejsu do zarządzania pracownikami z punktu widzenia brygadzisty lub szefa.

1.2 Wymagania funkcjonalne

- Prosty system logowania.
- Prosty interfejs aplikacji w konsoli.
- Połączenie z bazą danych (SQL Server).
- Zestaw funkcji podstawowych dla statusu brygadzisty:
 - Zarządzanie godzinami pracy w swojej brygadzie(dodawanie i usuwanie rekordów).
 - Zarządzanie wybranymi zaliczkami w swojej brygadzie(dodawanie i usuwanie rekordów).
 - Zarządzanie urlopami w swojej brygadzie(dodawanie i usuwanie rekordów).
- Zestaw funkcji dodatkowych dla statusu właściciela:
 - Dodawanie lub usuwanie ludzi z firmy.
 - Generowanie wypłat dla pracowników w danym miesiącu.
 - Dodawanie lub usuwanie brygad.
 - Dodawanie i usuwanie brygadzistów (jako użytkowników w aplikacji).
- Funkcje obliczające wypłaty pracowników.

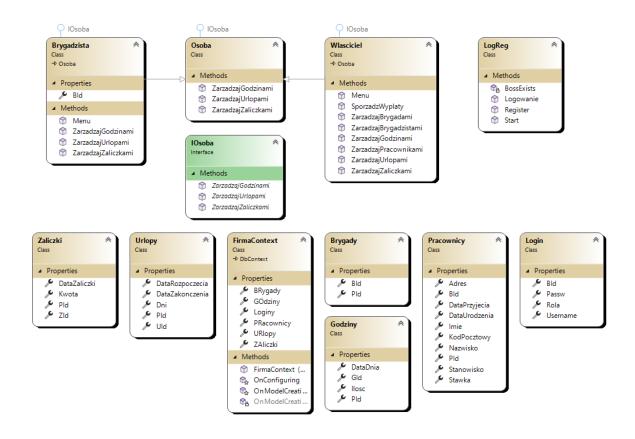
1.3 Wymagania niefunkcjonalne

- Interfejs aplikacji nie jest w pełni intuicyjny i przejrzysty z racji tego, że jest to aplikacja konsolowa.
- Program był stworzony na systemie operacyjnym Windows 11 przy użyciu Visual Studio 2022 i SQL Server 2022 i z tego radzę korzystać w celu sprawnego działania aplikacji.
- Jednocześnie z aplikacji może korzystać 1 osoba.
- Aplikacja przeznaczona jest tylko i wyłącznie ludzi z zarządu firmy.
- Dostępność w trybie offline.
- Słaba walidacja danych wprowadzanych przez użytkownika.
- Brak enkrypcji danych.

Rozdział 2

Część teoretyczna

2.1 Opis struktury projektu



Rysunek 2.1: Diagram klas

Klasy:

- LogReg klasa, w której znajdują się wszystkie metody dotyczące logowania i rejestracji.
- Osoba klasa, z podstawowymi metodami, z której dziedziczą Właściciel i Brygadzista.
- IOsoba interfejs, pod który podpięci są Osoba, Brygadzista i Właściciel.
- Brygadzista klasa, w której znajdują się funkcje dla brygadzisty.
- Właściciel klasa, w której znajdują się funkcje dla właściciela.
- Zaliczki, Urlopy, Brygady, Pracownicy, Login, Godziny i FirmaContext to klasy stworzone w celu połączenia z bazą danych SQL Server.

2.2 Opis techniczny projektu

Do realizacji tego projektu wykorzystano język programowania C# (.NET 8). Do niezbędnych narzędzi w projektowaniu aplikacji należą:

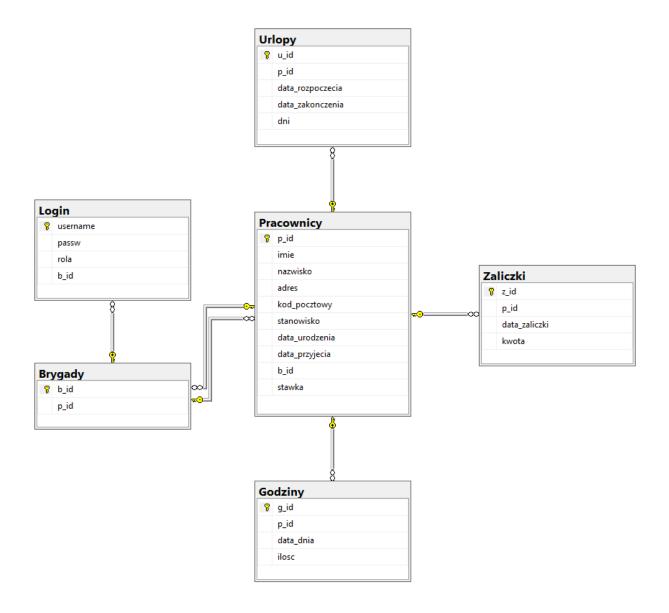
- Visual Studio 2022 Community Edition
- SQL Server Express 2022
- Git + GitHub

Do aplikacji dołączone są poniższe paczki z NuGet Packet Manager dostępnego w Visual Studio:

- Microsoft.EntityFrameworkCore.Design
- Microsoft.EntityFrameworkCore.SqlServer
- Microsoft.EntityFrameworkCore.Tools

Wymagania sprzętowe (minimalne wymagania Windows 11):

- Procesor: 1GHz lub szybszy, co najmniej z 2 rdzeniami (64bit)
- RAM: 4 GB
- Miejsce na dysku: 64 GB lub więcej
- Oprogramowanie układowe systemu: UEFI z obsługą bezpiecznego rozruchu
- TPM: Trusted Platform Module w wersji 2.0
- Karta graficzna: zgodna z biblioteką DirectX 12 lub nowszą ze sterownikiem WDDM 2.0
- Wyświetlacz: High Definition (720p) o przekątnej większej niż 9 cali, 8 bitów na kanał koloru
- Połączenie z internetem

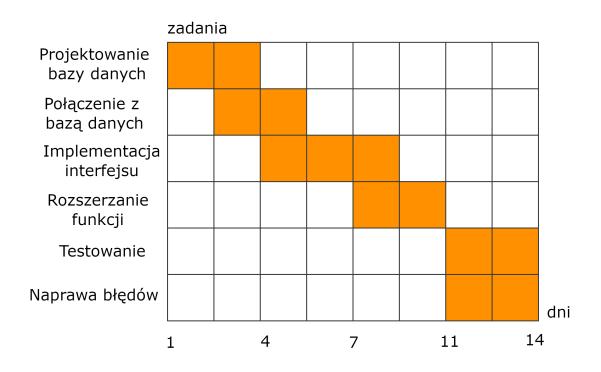


Rysunek 2.2: Diagram ERD bazy Firma

Aplikacja podłączona jest do bazy danych Firma stworzonej w SQL Server 2022, która składa się z 6 tabeli:

- Pracownicy przechowuje informacje na temat pracowników.
- Brygady przechowuje numer brygady i pracownika, który nią zarządza.
- Login loginy i hasła potrzebne do działania aplikacji.
- Zaliczki informacje dotyczące zaliczek pracowników.
- Godziny przepracowane godziny przez pracowników.
- Urlopy wybrane urlopy przez pracowników.

2.3 Diagram Ganta



Rysunek 2.3: Diagram Ganta

2.4 Repozytorium i system kontroli wersji

Kod źródłowy aplikacji, wraz z plikami create.sql i insert.sql do bazy danych znajdują się na stronie: https://github.com/ppieniazek/Firma

Rozdział 3

Część praktyczna

3.1 Prezentacja warstwy użytkowej

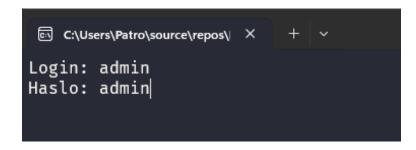
3.1.1 System logowania

Aplikacja jest zablokowana dla jednego właściciela, więc przy rejestracji i logowaniu sprawdza czy w bazie danych jest już właściciel.

```
Menu:
'l' - logowanie (wlasciciel / brygadzista)
'r' - rejestracja (wlasciciel)
'q' - wyjscie
Wybór: |
```

Rysunek 3.1: Startowe menu logowania

Rysunek 3.2: Komunikat przy próbie logowania



Rysunek 3.3: Rejestracja

```
© C:\Users\Patro\source\repos\ × + ∨
Rejestracja przebiegla pomyslnie.
Prosze sie zalogowac.
Nacisnij jakikolwiek klawisz aby kontynuowac...|
```

Rysunek 3.4: Komunikat poprawnej rejestracji

3.1.2 Menu właściciela

Na rysunkach jest widoczne menu i 3 przykładowe użyte funkcje:

- Sporządzenie wypłat dla stycznia 2024
- Dodanie pracownika
- Dodanie przepracowanego dnia dla wszystkich z 2 brygady

Rysunek 3.5: Menu właściciela

```
Podaj rok: 2024
Podaj miesiac: 01

Id pracownika: 1, Wyplata: 6440
Id pracownika: 2, Wyplata: 6820
Id pracownika: 3, Wyplata: 4960
Id pracownika: 5, Wyplata: 2828
Id pracownika: 6, Wyplata: 2720
Id pracownika: 6, Wyplata: 2720
Id pracownika: 7, Wyplata: 2720
Id pracownika: 8, Wyplata: 2720
Id pracownika: 9, Wyplata: 3128
Id pracownika: 11, Wyplata: 3966
Id pracownika: 12, Wyplata: 3496
Id pracownika: 14, Wyplata: 3496
Id pracownika: 15, Wyplata: 2706
Id pracownika: 16, Wyplata: 2926
Id pracownika: 17, Wyplata: 2926
Id pracownika: 17, Wyplata: 2926
Id pracownika: 18, Wyplata: 2527
Id pracownika: 18, Wyplata: 2600
Id pracownika: 19, Wyplata: 3080
Id pracownika: 21, Wyplata: 3080
Id pracownika: 21, Wyplata: 3080
Id pracownika: 22, Wyplata: 3080
Id pracownika: 24, Wyplata: 3080
Id pracownika: 25, Wyplata: 3080
Id pracownika: 26, Wyplata: 3080
Id pracownika: 27, Wyplata: 3080
Id pracownika: 28, Wyplata: 3960
Id pracownika: 29, Wyplata: 3960
Id pracownika: 27, Wyplata: 3960
Id pracownika: 28, Wyplata: 3960
Id pracownika: 29, Wyplata: 4200
Id pracownika: 30, Wyplata: 4620
Id pracownika: 30, Wyplata: 4620
Id pracownika: 30, Wyplata: 4620
Id pracownika: 31, Wyplata: 4620
Id pracownika: 32, Wyplata: 4320
Id pracownika: 33, Wyplata: 4440
Nastapi powrót do menu. Nacisnij dowolny klawisz...
```

Rysunek 3.6: Sporządzenie wypłat

```
© C:\Usern\Patro\source\vepon\ \times \ \ \ \
Podaj imie: Marek
Podaj imie: Marek
Podaj nazwisko: Kurek
Podaj ares: tañcut 53a
Podaj kod pocztowy: 37-252
Podaj stanowisko: Pracownik
Podaj date urodzenia (YYYY-MM-DD): 2002-03-15
Podaj date przyjecia (YYYY-MM-DD): 2023-12-01
Podaj id brygady: 2
Podaj stawke: 17

Operacja przebiegla pomyslnie. Nastapi powrót do menu. Wcisnij dowolny klawisz...
```

Rysunek 3.7: Dodanie nowego pracownika

```
C\Uners\Patro\cource\repos\ \times + \rightarro\cource\repos\ \times + \rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\rightarro\cource\ri
```

Rysunek 3.8: Dodanie godzin dla brygady

3.1.3 Menu brygadzisty

Menu brygadzisty i 2 przykładowe użyte funkcje:

- Dodanie przepracowanego dnia dla wszystkich z brygady użytkownika
- Dodanie urlopu dla pracownika

```
Brygadzista (b_id = 3)

1. Zarzadzaj godzinami

2. Zarzadzaj urlopami

3. Zarzadzaj zaliczkami
'q' - wyjscie
Wybór: |
```

Rysunek 3.9: Menu brygadzisty

Rysunek 3.10: Dodanie godzin dla brygady

Rysunek 3.11: Dodanie urlopu dla pracownika

Podsumowanie

Aplikacja jest w stanie poradzić sobie z głównymi założeniami i sprawnie łączy się z bazą danych. Jednak jest daleka od produktu dobrej jakości i można nad nią jeszcze długo popracować. W przyszłości planowane jest wprowadzenie enkrypcji danych, walidacji danych, GUI oraz zoptymalizowanie bazy danych do sprawniejszego działania.

Bibliografia

- [1] https://www.w3schools.com/sql/ z dnia 16.02.2024
- [2] https://learn.microsoft.com/pl-pl/dotnet/csharp/ z dnia 16.02.2024
- [3] https://www.w3schools.com/cs/index.php z dnia 16.02.2024
- [4] R. S. Miles, C#: Zacznij programować!, Helion, Gliwice 2021.
- [5] Włodzimierz Gajda, Git: rozproszony system kontroli wersji, Helion, Gliwice 2013.

Spis rysunków

2.1	Diagram klas	
2.2	Diagram ERD bazy Firma	7
2.3	Diagram Ganta	
3.1	Startowe menu logowania	9
3.2	Komunikat przy próbie logowania	
3.3	Rejestracja	
3.4	Komunikat poprawnej rejestracji	
3.5	Menu właściciela	.(
3.6	Sporządzenie wypłat	1
3.7	Dodanie nowego pracownika	1
3.8	Dodanie godzin dla brygady	1
3.9	Menu brygadzisty	2
3.10	Dodanie godzin dla brygady	
	Dodanie urlopu dla pracownika	