

Dokumentacja

1. Kompilacja:

Program `kasa_samobslugowa` zaleca się kompilować używając `make` lub `Cmake`. Pliki `makefile` i `CmakeLists.txt` są zawarte w przesłanych plikach. Wczytywanie danych do programu następuje z plików „`emp .txt`”, „`art.txt`”, odpowiednio pracownicy i artykuły.

2. Uruchomienie i korzystanie:

Program najlepiej uruchamia się w konsoli poprzez zależne od systemu polecenia. Jeżeli w programie wyskoczą opcję w nawiasach „`[]`” należy wybrać nr zadania które chcemy wykonać i nacisnąć „`enter`”. Jeżeli pojawią się odpowiedzi komend np. „`<exit>`”, należy wpisać wybraną komendę dokładnie tzn. „`<exit>`” (czyli razem ze znakami „`<>`”). Po za tym należy wpisywać intuicyjnie to o co program pyta, czyli jak chcę żeby się podało nazwę produktu to podajemy np. „`chleb`”, jak liczbę to np. „`1`” i klikamy „`enter`”.

3. Klasy:

- `product` – klasa przechowująca konkretny produkt oraz funkcje na nim,
- `luz` – klasa dziedzicząca z klasy `produkt`, skonkretyzowana na wagę,
- `employee` – klasa przechowująca pracownika i jego dane oraz funkcje z nim związane,
- `managment` – klasa do zarządzania produktami oraz pracownikami, przechowuje wektory z pracownikami, produktami dostępnymi w sklepie, zawiera także funkcje autoryzuj dla pracownika,
- `bin` – klasa przeznaczona do przechowywania koszyka zakupowego i wykonywania na nim operacji,
- W `interface_functions` znajdują się funkcje wypisujące minimalną oprawę wizualną oraz porównujące do sortowania koszyka.

Cele i przeznaczenie dokładne wszystkich funkcji jest za komentowane w plikach.