

Politechnika Śląska  
Wydział Matematyki Stosowanej  
Kierunek Informatyka  
Studia stacjonarne I stopnia

Projekt inżynierski

**Projekt i wykonanie aplikacji  
bazodanowej wspomagającej pracę  
wybranej sieci hotelowej**

Kierujący projektem:  
*dr. Jarosław Karcewicz*

Autorzy:  
Łukasz Lis  
Sebastian Nalepka  
Mateusz Ogiermann

*Gliwice 2015*



*To jest  
dedykacja*



Projekt inżynierski:

**Projekt i wykonanie aplikacji bazodanowej wspomagającej pracę wybranej sieci hotelowej**

kierujący projektem: dr. Jarosław Karcewicz

1. **Łukasz Lis** – (1%)

Wkład pracy lisa

2. **Sebastian Nalepka** – (3%)

Wkład pracy seby

3. **Mateusz Ogiermann** – (0%)

Wkład pracy ogi

Podpisy autorów projektu

1. ....
2. ....
3. ....

Podpis kierującego projektem

.....



## Oświadczenie kierującego projektem inżynierskim

Potwierdzam, że niniejszy projekt został przygotowany pod moim kierunkiem i kwalifikuje się do przedstawienia go w postępowaniu o nadanie tytułu zawodowego: inżynier.

Data

Podpis kierującego projektem

## Oświadczenie autorów

Świadomy/a odpowiedzialności karnej oświadczam, że przedkładany projekt inżynierski na temat:

**Projekt i wykonanie aplikacji bazodanowej wspomagającej pracę wybranej sieci hotelowej**

został napisany przez autorów samodzielnie.

Jednocześnie oświadczam, że ww. projekt:

- nie narusza praw autorskich w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 2000 r. Nr 80, poz. 904, z późn. zm.) oraz dóbr osobistych chronionych prawem cywilnym, a także nie zawiera danych i informacji, które uzyskałem/am w sposób niedozwolony,
- nie była wcześniej podstawą żadnej innej urzędowej procedury związanej z nadawaniem dyplomów wyższej uczelni lub tytułów zawodowych.
- nie zawiera fragmentów dokumentów kopiowanych z innych źródeł bez wyraźnego zaznaczenia i podania źródła.

Podpisy autorów projektu

1. Łukasz Lis,
2. Sebastian Nalepka,
3. Mateusz Ogiermann,

nr albumu:112233, .....(podpis:)

nr albumu:225265, .....(podpis:)

nr albumu:112233, .....(podpis:)

Gliwice, dnia .....





# Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>9</b>
<b>1. Geneza projektu</b>	<b>11</b>
<b>2. Analiza przedwdrożeniowa</b>	<b>13</b>
<b>3. Istniejące rozwiązania konkurencyjne</b>	<b>15</b>
<b>4. Zastosowane rozwiązania</b>	<b>17</b>
4.1. Wykorzystana technologia . . . . .	17
4.1.1. .NET/C# . . . . .	17
4.1.2. WPF . . . . .	17
4.2. Wykorzystane narzędzia . . . . .	17
4.2.1. Visual Studio 2013 . . . . .	17
4.2.2. SQL Server Management Studio . . . . .	17
4.2.3. Trello . . . . .	17
4.2.4. SourceTree + GitHub . . . . .	18
4.2.5. ReSharper . . . . .	19
4.2.6. Jenkins . . . . .	20
4.3. Biblioteki zewnętrzne . . . . .	20
4.3.1. Extended WPF Toolkit . . . . .	20
4.3.2. PDFsharp & MigraDoc . . . . .	22
<b>5. Implementacja</b>	<b>23</b>
5.1. Architektura aplikacji . . . . .	23
5.1.1. Wzorce architektoniczne oprogramowania . . . . .	23
5.1.2. Zastosowany wzorzec architektoniczny – MVVM . . . . .	23
5.1.3. Model aplikacji . . . . .	24
5.2. Architektura bazy danych . . . . .	25
5.2.1. Definicja bazy danych . . . . .	25
5.2.2. MS-SQL – Zastosowany system zarządzania bazą danych . . . . .	25

5.2.3. Budowa bazy danych użytej w projekcie . . . . .	25
5.3. Komunikacja bazy danych z projektem programistycznym . . . . .	25
5.3.1. Mapowanie obiektowo-relacyjne . . . . .	25
5.3.2. Zastosowane narzędzie ORM – Entity Framework . . . . .	26
5.3.3. Dostosowanie Entity Framework do wymagań związanych ze wzorcem MVVM . . . . .	26
5.3.4. Użycie bazy danych ze strony projektu C# . . . . .	26
5.4. Automatyzacja wydawania kolejnych wersji programu . . . . .	27
5.4.1. Continuous Integration – definicja . . . . .	27
5.4.2. Continuous Deployment – definicja . . . . .	27
5.4.3. Continuous Delivery – definicja . . . . .	27
5.4.4. Schemat budowania programu . . . . .	27
<b>6. Specyfikacja zewnętrzna</b>	<b>29</b>
6.1. Logowanie . . . . .	29
6.2. Zarządzanie kontem sprzedawcy oraz administratora (obsługa) . . . . .	29
6.3. Tworzenie nowej propozycji cenowej . . . . .	29
6.3.1. Opis klienta . . . . .	29
6.3.2. Szczegóły rezerwacji . . . . .	29
6.3.3. Usługi gastronomiczne . . . . .	29
6.3.4. Usługi noclegowe . . . . .	29
6.3.5. Usługi dodatkowe i forma płatności . . . . .	29
6.4. Edycja istniejącej propozycji cenowej . . . . .	29
6.5. Tworzenie pliku PDF istniejącej propozycji cenowej . . . . .	29
6.6. Modyfikacja kont użytkowników/sprzedawców . . . . .	29
6.6.1. Dodawanie konta . . . . .	29
6.6.2. Edycja konta . . . . .	29
6.6.3. Usuwanie konta . . . . .	29
6.7. Modyfikacja słowników cenowych . . . . .	29
<b>7. Specyfikacja wewnętrzna</b>	<b>31</b>
7.1. Logowanie . . . . .	31
7.1.1. Funkcja haszująca . . . . .	31
7.1.2. SHA-2 . . . . .	31

7.1.3. Pierwsze logowanie . . . . .	31
7.2. Konto administratora i użytkownika – ListView . . . . .	31
7.3. Tworzenie propozycji cenowej . . . . .	31
7.4. Edycja słowników oraz kont użytkowników . . . . .	31
7.4.1. DataGridView a dynamiczna komunikacja z Bazą danych . . . . .	31
7.5. Tworzenie szablonu PDF propozycji cenowej . . . . .	31
<b>8. Perspektywy rozwoju oprogramowania</b>	<b>33</b>
<b>Literatura</b>	<b>35</b>



# Wstęp

Obecna sytuacja rynkowa związana z istnieniem dużej ilości firm w zakresie każdej branży wymusza na przedsiębiorcach ciągle zwiększanie swojej atrakcyjności oraz konkurencyjności w celu zdobycia potencjalnego klienta. W realizacji powyższego zadania konieczne jest wdrażanie nowoczesnych metod umożliwiających między innymi obniżenie kosztów pracy, co wprost przekłada się na niższą cenę produktu końcowego. Niższa cena dla klienta jest jednym z najważniejszych elementów, który determinuje wybór konkretnego usługodawcy. Aspekt ten dotyczy także branży hotelarskiej, która w sposób bezpośredni dotyczy naszej pracy. Liczba hoteli w Polsce od kilkunastu lat nieprzerwanie rośnie [1]. Implikuje to konieczność wzmożonej walki o klienta w celu utrzymania się na rynku. Obniżenie cen usług wynajmu pokoi, sal konferencyjnych oraz cateringów przy zachowaniu odpowiedniego poziomu dochodów jest problemem, z którym zmagają się każda sieć hotelowa. Przedsiębiorcy prześcigają się w znajdowaniu coraz to nowszych i efektywniejszych rozwiązań, które mają na celu rozwiązanie owego problemu. W XXI wieku dużą pomocą w tym zakresie okazuje się informatyzacja.



# 1. Geneza projektu

Podczas przeprowadzania transakcji dotyczącej organizacji szkolenia w jednej z sieci hotelowych, dostrzeżony został potencjalny problem wynikający z manualnego operowania wszelkimi danymi przez pracowników działu sprzedaży. Pracownicy Ci w czasie spotkania z klientem mają za zadanie ustalenie wszelkich wartości cenowych usług wybranych przez klienta. Usługi te bezpośrednio związane są z typem wydarzenia, które klient chce zorganizować. Przeważnie są to wszelkiego rodzaju konferencje, kilkudniowe szkolenia firmowe, ale także imprezy weselne, urodzinowe, czy spotkania rodzinne. Przez wzgląd na różną specyfikę powyższych przedsięwzięć sieć hotelowa dysponuje szeroką gamą usług z nimi związanych.

W czasie tworzenia przez sprzedawcę propozycji cenowej organizowanego wydarzenia, klient ma możliwość wyboru odpowiedniej dla jego potrzeb sali konferencyjnej lub bankietowej wraz z jej dodatkowym wyposażeniem, ustalenia aspektów gastronomicznych, takich jak liczba i rodzaj posiłków oraz napojów, a także wyborem odpowiedniego typu pokoju hotelowego. Po wstępnym wyborze zakresu usług, elementy te uzupełniane są o liczbę osób, które będą w wydarzeniu uczestniczyć, a także ilość dni jego trwania. Kolejnym etapem jest negocjacja rabatów oraz finalnie ustalenie formy zapłaty za organizowane przedsięwzięcie. Aktualnie operacja ta wraz z procesem tworzeniem dokumentu propozycji cenowej przeprowadzana jest za pomocą aplikacji Microsoft Excel jak również w wersji papierowej. Obydwie metodologie generują liczne problemy, które bezpośrednio wpływają na zwiększenie kosztów generowanych przez pracowników, a co za tym idzie ceny oferowanych usług. Pierwszy problem odnosi się do aspektu utrudnienia aktualizacji danych, który jest nieodłącznym elementem branży. Ceny pokoi hotelowych ulegają częstym modyfikacjom oraz uzależnione są od sytuacji rynkowej, organizowanych okolicznych wydarzeń rozrywkowych i kulturalnych oraz samego faktu wolnej ich ilości w danym czasie. Analogicznie sytuacja przedstawia się w przypadku produktów gastronomicznych oraz pozostałych wynajmowanych pomieszczeń.

Aktualnie wszelkie modyfikacje cenników pokoi hotelowych, sal możliwych do wynajęcia oraz dostępnych towarów dokonywane są przez menadżera sprzedaży, który za pośrednictwem poczty elektronicznej przekazuje uaktualnione wersje arkuszy

kalkulacyjnych oraz listy cen określonym sprzedawcom. Częste zmiany zobowiązują pracowników działu sprzedaży do ciągłej kontroli skrzynki elektronicznej oraz powodują presję spowodowaną posiadaniem potencjalnie nieaktualnych danych. Zaawansowane arkusze kalkulacyjne wykonane w aplikacji Excel podatne są na błędy ludzkie, wymuszają na pracownikach dobrą znajomość oprogramowania oraz umiejętność jego obsługi, co z kolei niekorzystnie przekłada się na nowych pracowników oraz pracodawcę, który zobowiązany jest przeprowadzać długie i kosztowne szkolenia w tym zakresie. Kolejnym dostrzeżonym problemem jest zagadnienie czasochłonności wyszukiwania danych dotyczących produktów znajdujących się na hotelowej restauracji i ich cen. Pracownik otrzymuje rozbudowaną listę produktów wraz z przyporządkowanymi im cenami i we własnym zakresie zobligowany jest znaleźć interesującą go pozycję w czasie przygotowywania propozycji cenowej.

Dostrzegając powyższe problemy zdecydowano się wykonać dedykowaną aplikację bazodanową, której celem jest ich rozwiązanie. Założono, że konieczne by było, aby każdy ze sprzedawców posiadał możliwość uruchomienia na swoim służbowym komputerze programu, który dzięki połączeniu z bazą danych i wykorzystaniu jej funkcjonalności umożliwiłby przyspieszenie procesu przeprowadzania transakcji z klientem poprzez automatyczną aktualizację cenników oraz przedstawienie listy produktów gastronomicznych w skategoryzowany sposób. Dzięki przechowywaniu wszystkich propozycji cenowych w bazie danych, zanikałaby konieczność samodzielnej ich kategoryzacji i dbania o bezpieczeństwo na lokalnym komputerze. Umożliwiłoby to pracownikom pracę na różnych maszynach, co w znaczny sposób zwiększyłoby ich elastyczność.

Kolejnym atutem przedstawionego rozwiązania byłoby umożliwienie kierownictwu z poziomu kont administratorskich kontroli pracowników poprzez zdalny wgląd w przygotowywane przez nich propozycje cenowe, a co za tym idzie ustalanych z klientem cen oraz zniżek. Menadżer sprzedaży za pomocą swojego uprzywilejowanego konta posiadałby również możliwość aktualizacji odpowiednich tabel danych, dzięki czemu zmiany natychmiastowo byłyby widoczne na kontach sprzedawców. Zmiany te dotyczyłyby możliwości modyfikacji cen oferowanych usług i produktów oraz kontroli składu pracowniczego poprzez funkcjonalność dodawania, usuwania a także modyfikacji ich kont.

1,1.0,1.0.0,



## **2. Analiza przedwdrozeniowa**



### **3. Istniejące rozwiązania konkurencyjne**



## **4. Zastosowane rozwiązania**

### **4.1. Wykorzystana technologia**

#### **4.1.1. .NET/C#**

#### **4.1.2. WPF**

### **4.2. Wykorzystane narzędzia**

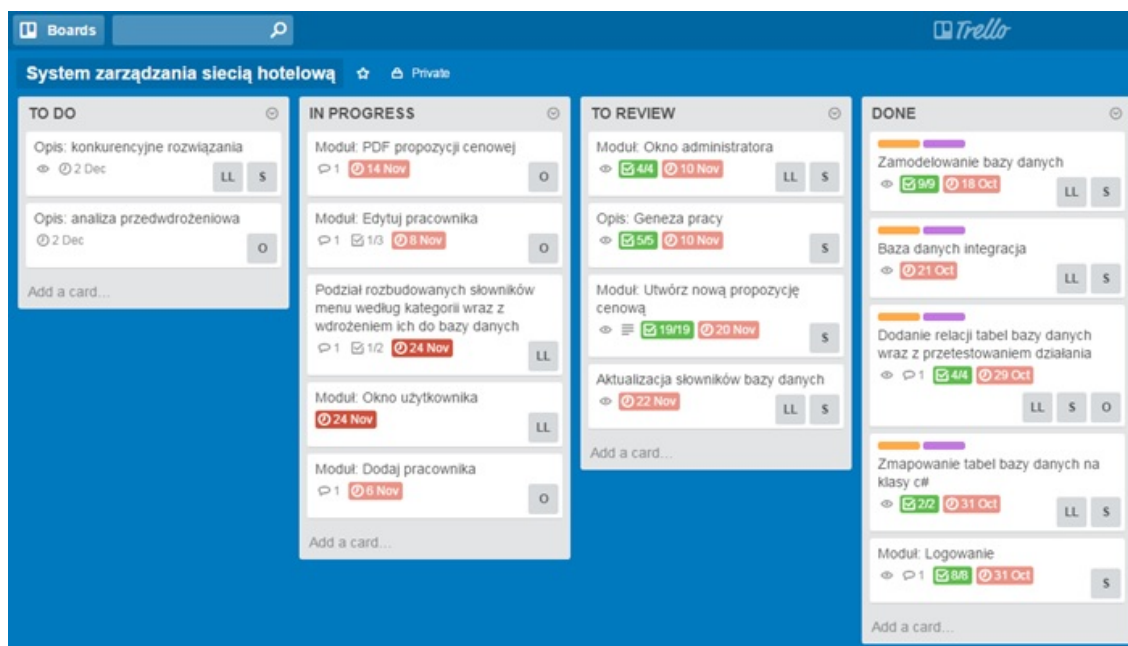
#### **4.2.1. Visual Studio 2013**

#### **4.2.2. SQL Server Management Studio**

#### **4.2.3. Trello**

Podczas pracy zespołowej napotyka się liczne problemy związane z organizacją pracy, jej synchronizacją oraz podziałem obowiązków. Stopień zaawansowania przedstawionych problemów dodatkowo wzrasta, w sytuacji, gdy współpraca zespołu przebiega zdalnie. W takich okolicznościach warto posłużyć się dedykowanymi narzędziami, które umożliwiają prostą, szybką i skuteczną komunikację wspierającą pracę wielu osób nad jednym projektem. Trello jest to darmowa aplikacja, której przeznaczeniem jest wspieranie organizacji pracy grupowej opierając się na metodycie Kanban [2], która zaadoptowana została na potrzeby inżynierii oprogramowania. Potencjalny wzrost wydajności pracy przy użyciu Trello ma nastąpić dzięki scentralizowanemu systemowi zarządzania projektem, który opiera się na wirtualnych tablicach, na których ulokowane są listy zadań.

Listy te umożliwiają konstruowanie zadań w postaci tak zwanych kafelek, które w bardzo intuicyjny sposób można przenosić pomiędzy listami za pomocą techniki drag-and-drop. Każda kafelka reprezentująca zadanie w Trello posiada szereg dodatkowych funkcjonalności. W czasie pracy nad projektem wykorzystano opcję przypisania konkretnej osoby lub grupy osób do zadania, co jednoznacznie determinowało odpowiedzialność jego wykonania oraz funkcję utworzenia listy czynności, które należy wykonać w celu realizacji zadania. Dodatkowym ważnym aspektem jest



Rysunek 1: Interfejs aplikacji webowej Trello, Źródło: Opracowanie własne.

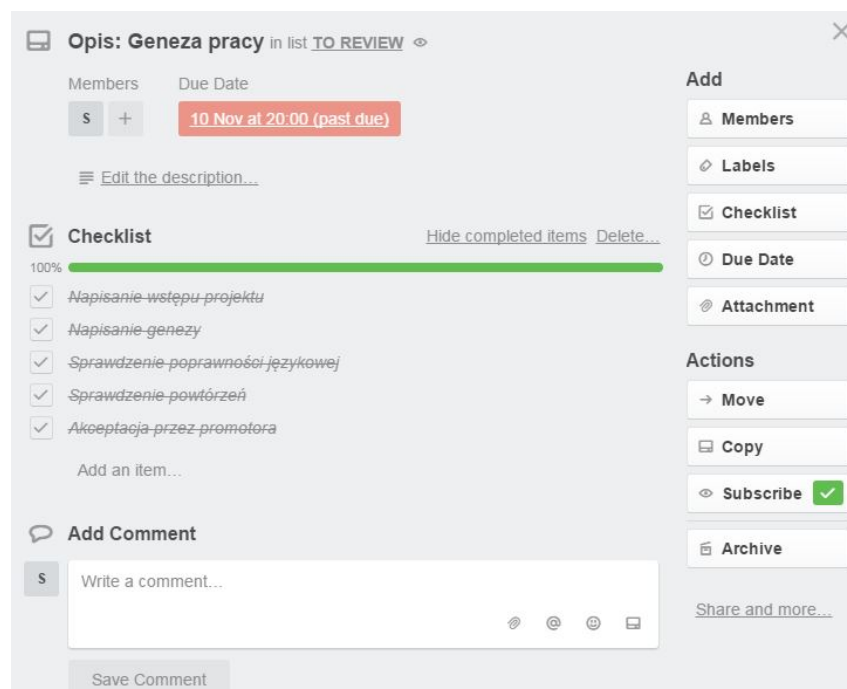
data, która po wspólnych ustaleniach przypisywana jest do konkretnego zadania i stanowi ostateczny termin wprowadzenia danej funkcjonalności.

Ciekawą funkcjonalnością godną przedstawienia są także powiadomienia zmian, które w sposób automatyczny przekazywane są na skrzynkę elektroniczną lub jako powiadomienia push na urządzenia przenośne. Dzięki temu, iż narzędzie Trello dostępne jest w postaci webowej, a także jako aplikacja mobilna na Androida, iOS oraz Windows 8 [3], dostęp do niej jest w znaczny sposób ułatwiony. Umożliwia to otrzymanie niemal natychmiastowej informacji o naniesionych zmianach w projekcie lub zbliżającym się terminie ukończenia zadania, do którego jesteśmy przypisani.

Wszystkie przedstawione funkcjonalności narzędzia Trello umożliwiły zespołowi uproszczenie i przyspieszenie procesu organizacji pracy nad projektem co w konsekwencji doprowadziło do oszczędności czasowych, które przeznaczone zostały na elementy imlementacyjne budowanego systemu.

#### 4.2.4. SourceTree + GitHub

pisze tutaj sobie co lalala



Rysunek 2: Szczegóły zadania na pojedynczej kafelce., Źródło: Opracowanie własne.

#### 4.2.5. ReSharper

Wydajność pracy w projektach developerskich jest kluczową kwestią, która bezpośrednio przekłada się na korzyści finansowe i zaoszczędzony czas. Istnieją narzędzia, których przeznaczeniem jest zwiększenie efektywności pracy programisty poprzez zautomatyzowanie często powtarzających się czynności oraz nadzorowanie pisanego kodu według ustalonych wcześniej zasad.

ReSharper jest to narzędzie zaprojektowane z myślą o programistach .NET [4] pracujących w Microsoft Visual Studio, które w znacznym stopniu rozszerza dostępną funkcjonalność wyżej wymienionego środowiska, ułatwiając tym samym pisanie oraz refaktoryzację kodu.

Funkcje dostępne z poziomu ReSharpera można podzielić na kilkanaście modułów, z których jednym z najważniejszych jest moduł zajmujący się inspekcją kodu. Podczas pracy programisty z uruchomionym w tle ReSharperem, w czasie rzeczywistym sprawdzane jest ponad 1700 reguł dotyczących prawidłowości kodu i w sytuacji znalezienia nieścisłości, znaleziony wyjątek natychmiast wyświetlany jest na poziomie graficznego interfejsu Visual Studio z dokładnym jego opisem i miejscem wystąpienia. Wyjątki te dotyczą między innymi możliwości zastąpienia fragmentu

kodu jego wydajniejszą wersją (przykład), ostrzeżeniem programisty przed kodem, który potencjalnie może doprowadzić do nieprawidłowego działania całego oprogramowania lub informacją o fragmencie, który jest kodem martwym [5].

Kolejnym bardzo istotnym modulem jest funkcja generowania kodu. Podczas programowania wiele czynności takich jak pisanie nowych klas, metod, implementacja interfejsów czy zmiana nazw wielokrotnie się powtarza. Dzięki odpowiednim skrótom klawiszowym wszystkie te elementy ReSharper wykona za programistę. Przeniesie on wybraną klasę do oddzielnego pliku, utworzy na podstawie nazwy i jej typu szablon brakującej metody, wygeneruje wymagane przy dziedziczeniu interfejsu wszystkie jego elementy oraz automatycznie zamieni wybraną nazwę na nową, w każdym miejscu jej występowania. Szczególnie ostatnia opcja przy rozbudowanym systemie jest wyjątkowo przydatna i znacznie skraca czas wykonywanej czynności.

Przedstawione funkcjonalności ReSharpera wraz z wieloma innymi dostępnymi do zapoznania się pod [6] elementami, umożliwiły skrócenie etapu implementacji wymaganych w projekcie modułów poprzez zautomatyzowanie powtarzających się czynności i zniwelowanie pojawiających się zagrożeń już we wczesnej fazie pisania kodu. Korzyścią płynącą z tego rozwiązania była oszczędność czasowa, która umożliwiła zwrócenie większej uwagi na aspekt przetestowania wdrożonych rozwiązań.

#### **4.2.6. Jenkins**

### **4.3. Biblioteki zewnętrzne**

#### **4.3.1. Extended WPF Toolkit**

Ważnym aspektem każdego rodzaju oprogramowania użytkowego jest stopień trudności jego obsługi. Interfejs graficzny aplikacji powinien być budowany w sposób przejrzysty i intuicyjny dla użytkownika w celu bezproblemowego korzystania z jej funkcjonalności. Każdy element programu, który przysparza użytkownikowi problem w obsłudze jest potencjalnym fragmentem, który może doprowadzić do nieprawidłowego działania oprogramowania. Dla przykładu pole, do którego użytkownik zobowiązany jest wprowadzić datę może przysporzyć sporo problemów w sytuacji, gdy jest ono zwykłym polem tekstowym. W takim przypadku nie wiadomo jaki jest pożądaný format daty, co implikuje konieczność dokładnej walidacji wpisanych przez użytkownika ciągów znaków oraz informacji zwrotnej w sytuacji



błędnej ich formy.

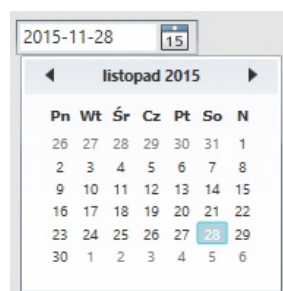
Domyślnie technologia WPF podobnie jak WinForms posiada wbudowany pakiet kontrolki graficznych wraz z ich licznymi własnościami i zdarzeniami. Własności te umożliwiają określenie dokładnej formy użytej kontrolki dotyczącej jej koloru, wielkości, położenia, wyrównania, nazwy oraz widoczności. Zdarzenia kontrolki z kolei odpowiadają za jej reakcje w czasie interakcji z użytkownikiem oprogramowania w którym została zastosowana. Zdarzenia te dotyczą dla przykładu kliknięcia w kontrolkę, przesunięcia kursora myszki nad nią oraz jej przesunięcia.

Liczba domyślnych kontrolki dla zaimplementowania niektórych funkcjonalności nie jest jednak wystarczająca. Odwołując się do przytoczonego przykładu wpisania daty przez użytkownika, WPF wymaga od programisty dużego wkładu pracy do prawidłowego wykonania tej funkcjonalności. Z pomocą przychodzą jednak dedykowane biblioteki rozszerzające, z których jedną jest Extended WPF Toolkit.

Extended WPF Toolkit jest to darmowa biblioteka przeznaczona dla technologii WPF, która rozpowszechniana jest na zasadach Microsoft Public Licence [7]. Biblioteka ta w znacznym zakresie rozszerza liczbę domyślnych kontrolki umożliwiając szybką i prostą implementację licznych funkcjonalności, których nie umożliwiał kontrolki domyślne.

Jednym z elementów, dla których przedstawiona biblioteka znalazła zastosowanie w projekcie jest wpisywanie przez użytkownika wartości liczbowej do ustalonego pola. Kontrolka IntegerUpDown umożliwia programiście zapisanie w jej własnościach zakresu przyjmowanych liczb, które niweluje konieczność implementacji dodatkowej walidacji. Dodając do tego domyślne funkcje powyższej kontrolki odnoszące się do wewnętrznego sprawdzania typu wpisanych przez użytkownika znaków, podkreślania i nieprzyjmowania błędnych danych oraz dwóch graficznych przycisków, które umożliwiają po ich naciśnięciu zmiany wpisanej wartości, kontrolka ta doskonale nadaje się do przedstawionej funkcjonalności odciążając przy tym w znaczny sposób programistę.

Kolejnym miejscem zastosowania biblioteki Extended WPF Toolkit jest ustalanie z poziomu programu daty. Kontrolka DatePicker umożliwia użytkownikowi wyboru daty w ustandaryzowanym formacie. Po operacji naciśnięcia kursorem myszki w przedstawianą kontrolkę wyświetlany jest przejrzysty kalendarz, w którym proces wyboru daty polega na wybraniu przez użytkownika odpowiedniego roku, miesiąca, a następnie kliknięcia w dzień odpowiadający jego potrzebom.



Rysunek 3: Kontrolka DatePicker, Źródło: Opracowanie własne.

#### 4.3.2. PDFsharp & MigraDoc

## 5. Implementacja

### 5.1. Architektura aplikacji

#### 5.1.1. Wzorce architektoniczne oprogramowania

W inżynierii oprogramowania analogicznie jak w innych dziedzinach, w których przeprowadzana jest operacja budowania zadanego przedmiotu, należy starannie zaplanować jego proces. W tym celu należy kierować się przyjętymi fazami produkcji oprogramowania [8]. Fazy te mówią o tym, iż należy dokładnie określić wymagania, które powinno budowane oprogramowanie spełniać, a następnie ustalić jego ogólną architekturę. Punkt ten jest niezwykle ważny z racji na problematyczność zmiany architektury zbudowanego już systemu. W celu zobrazowania tego zagadnienia można przywołać operację budowy budynku. Wszelkie zmiany dotyczące jego konstrukcji są ciężkie do zrealizowania w sytuacji, w której jest on już fizycznie gotowy. Kolejne fazy polegają na realizacji opisanej wcześniej architektury poprzez implementację wszystkich komponentów oprogramowania wraz z ich wzajemnymi połączeniami, przetestowanie całego systemu oraz jego finalne uruchomienie wraz z usuwaniem wykrytych podczas jego działania błędów.

Odnosząc się do planowania architektury systemu bardzo pomocne okazują się dostępne wzorce architektoniczne. Wzorce te są to sprawdzone oraz zaakceptowane sposoby rozwiązania określonego problemu z dziedziny architektury oprogramowania, określające ogólną strukturę systemu informatycznego, zasady komunikacji pomiędzy komponentami oraz elementy wchodzące w jego skład wraz z opisem ich funkcji. Wybór odpowiedniego wzorca w dużej mierze zależy od wykorzystanej w projekcie technologii. W przypadku WPF powszechnie uznanym rozwiązaniem jest MVVM (Model View ViewModel), który jest zmodyfikowaną wersją wzorca MVC, zawierającą specjalizację modelu prezentacji.

#### 5.1.2. Zastosowany wzorzec architektoniczny – MVVM

MVVM jest to wzorzec, który dzięki funkcjonalności odseparowania warstwy prezentacji od warstwy logiki biznesowej, umożliwia napisanie łatwo testowalnej oraz prostej w rozbudowanie aplikacji, której fragment kodu może zostać ponownie

użyty w innych projektach. Opisywany wzorzec cieszy się dużą popularnością w gronie developerów WPF z powodu możliwości wykorzystania największych atutów tej technologii, takich jak komendy (command), wiązania (binding) oraz zachowania (behavior). Kod aplikacji o architekturze Model-View-ViewModel podzielony jest, zgodnie z jego nazwą na trzy oddzielne warstwy Model, View oraz ViewModel, z których każda przechowuje dedykowane dla siebie dane i spełnia określone funkcje.

Dodać: Schemat przepływu danych w architekturze MVVM

Model to warstwa, która odpowiedzialna jest w omawianym wzorcu za logikę biznesową aplikacji [9]. W przypadku przedstawianego projektu inżynierskiego warstwa ta reprezentowana jest przez klasy, które utworzone zostały za pomocą biblioteki Entity Framework, służącej do odwzorowania relacyjnej bazy danych na obiekty dostępne z poziomu kodu. Wszelkie klasy zawierające dane, które mają przekazane być z poziomu modelu do warstwy widoku, z którego użytkownik może owe informacje odczytać zobowiązane są do implementacji interfejsu `INotifyPropertyChanged` lub `INotifyCollectionChanged`, który współpracuje z bindingiem [10] wykorzystywanym w WPF.

ViewModel zajmuje się reprezentacją danych, które wysyłane są do widoku, nie mając przy tym żadnej referencji do niego. Widok odnosi się do elementów ViewModelu za pośrednictwem komend oraz wspomnianych operacji bindowania, co zapewnia pełną separację warstwy ViewModelu i umożliwia przetestowanie jej odrębnie od modelu i części prezentującej.

Warstwa widoku (View) odpowiedzialna jest za wyświetlanie danych i pełni rolę wyłącznie prezentacyjną. Jej komunikacja z warstwą modelu przebiega za pośrednictwem warstwy pośredniczącej ViewModel, do której jest przyłączona za pomocą właściwości `DataContext`. Właściwość ta wstrzykuje zależności pomiędzy View oraz ViewModelem, który ją kontroluje.

### 5.1.3. Model aplikacji

todo after refactor.

- opis warstw (model == baza danych)
- podział view/viewmodeli
- ilustracja podziału foldery+klasy

## **5.2. Architektura bazy danych**

### **5.2.1. Definicja bazy danych**

### **5.2.2. MS-SQL – Zastosowany system zarządzania bazą danych**

### **5.2.3. Budowa bazy danych użytej w projekcie**

## **5.3. Komunikacja bazy danych z projektem programistycznym**

### **5.3.1. Mapowanie obiektowo-relacyjne**

Aplikacje komputerowe, których funkcjonalności zorientowane są na wielu użytkowników lub wymuszają konieczność ciągłego przechowywania i przetwarzania dużych ilości danych bardzo często korzystają z systemów baz danych. Systemy te umożliwiają nieprzerwane magazynowanie dużej ilości informacji, a także szybkie ich wyszukiwanie, sortowanie, dodawanie, edycję oraz usuwanie. Przedstawione aspekty są bardzo trudne do zaimplementowania wewnątrz standardowych aplikacji.

W przypadku technologii .NET, w której prowadzony jest prezentowany projekt, standardowa komunikacja aplikacji z bazą danych odbywa się za pośrednictwem protokołu ADO.NET. Przy jego użyciu programista ma obowiązek każdorazowo nawiązać połączenie z bazą, ręcznie wprowadzić zapytanie SQL, odebrać wynik i zapisać go w odpowiednim obiekcie oraz zamknąć połączenie. Schemat ten w znacznym stopniu utrudnia utrzymanie prawidłowego działania aplikacji w przypadku jej rozbudowy lub modyfikacji bazy danych. Napisane zapytanie SQL w żadnym stopniu nie jest sprawdzane ze względu na jego poprawną formę, a w sytuacji zmiany przykładowo nazwy kolumny w wykorzystywanej bazie danych, programista w celu utrzymania prawidłowej pracy aplikacji ma obowiązek aktualizacji wszystkich zapytań, które dotyczyły zmienionej kolumny.

Pojęcie mapowania obiektowo-relacyjnego (ORM) odnosi się do programistycznego terminu dotyczącego współpracy z bazą danych, wykorzystując idee programowania obiektowego. Konkretnie rzecz ujmując chodzi o zamianę danych, przechowywanych w postaci tabelarycznej w relacyjnej bazie danych na postać obiektową dostępną z poziomu używanego języka programowania lub w drugą stronę.

Przedstawiona translacja danych okazała się bardzo praktyczna przez wzgląd na zniwelowanie konieczności zagłębiania się w struktury bazy danych przez programistę, a także brak wymogu dotyczącego jego znajomości zapytań języka SQL przez

fakt pracy wyłącznie na obiektach, które odwzorowują strukturę tabel.

```
//ADO.NET
SqlConnection connection = new SqlConnection(connectionString);

SqlCommand command = new SqlCommand(@"INSERT INTO [TestDb].[Users]
VALUES (@Login, @Password)", connection);

command.Parameters.Add(new SqlParameter("Login", "TestLogin"));
command.Parameters.Add(new SqlParameter("Password", "TestPa$$word"));

connection.Open();
command.ExecuteNonQuery();
connection.Close();
```

---

```
//Entity Framework
DiamondDBEntities dataContext = new DiamondDBEntities();
// EF automatycznie odczyta plik konfiguracyjny aplikacji

TestUser newUser = new TestUser
{
    Login = "TestLogin", Password = "TestPa$$word",
};
dataContext.Users.Add(newUser);
dataContext.SaveChanges();
```

Rysunek 4: Porównanie operacji dodania użytkownika w ADO.NET oraz Entity Framework, Źródło: Opracowanie własne.

### 5.3.2. Zastosowane narzędzie ORM – Entity Framework

### 5.3.3. Dostosowanie Entity Framework do wymagań związanych ze wzorcem MVVM

### 5.3.4. Użycie bazy danych ze strony projektu C#

## 5.4. Automatyzacja wydawania kolejnych wersji programu

### 5.4.1. Continuous Integration – definicja

### 5.4.2. Continuous Deployment – definicja

### 5.4.3. Continuous Delivery – definicja

#### **5.4.4. Schemat budowania programu**





## **6. Specyfikacja zewnętrzna**

### **6.1. Logowanie**

### **6.2. Zarządzanie kontem sprzedawcy oraz administratora (obsługa)**

### **6.3. Tworzenie nowej propozycji cenowej**

#### **6.3.1. Opis klienta**

#### **6.3.2. Szczegóły rezerwacji**

#### **6.3.3. Usługi gastronomiczne**

#### **6.3.4. Usługi noclegowe**

#### **6.3.5. Usługi dodatkowe i forma płatności**

### **6.4. Edycja istniejącej propozycji cenowej**

### **6.5. Tworzenie pliku PDF istniejącej propozycji cenowej**

### **6.6. Modyfikacja kont użytkowników/sprzedawców**

#### **6.6.1. Dodawanie konta**

#### **6.6.2. Edycja konta**

#### **6.6.3. Usuwanie konta**

### **6.7. Modyfikacja słowników cenowych**



## **7. Specyfikacja wewnętrzna**

### **7.1. Logowanie**

#### **7.1.1. Funkcja haszująca**

#### **7.1.2. SHA-2**

#### **7.1.3. Pierwsze logowanie**

### **7.2. Konto administratora i użytkownika – ListView**

### **7.3. Tworzenie propozycji cenowej**

### **7.4. Edycja słowników oraz kont użytkowników**

#### **7.4.1. DataGridView a dynamiczna komunikacja z Bazą danych**

### **7.5. Tworzenie szablonu PDF propozycji cenowej**



## **8. Perspektywy rozwoju oprogramowania**



# Literatura

- [1] <http://www.wykresy.net/liniowe/liczba-hoteli-w-polsce-ostatnie-12-lat.html>
- [2] Krasiński M.: *Nauki o zarządzaniu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu, Wrocław, 2013, str.24-32
- [3] <https://trello.com/platforms>
- [4] Chappell D.: *Understanding .NET (2nd Edition)*, Wydawnictwo Addison-Wesley Professional, POPRAWIĆ
- [5] Martin R.C.: *Czysty kod. Podręcznik dobrego programisty*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014
- [6] <https://www.jetbrains.com/resharper/features/>
- [7] <https://opensource.org/licenses/MS-PL>
- [8] Jaskiewicz A. *Inżynieria oprogramowania*, Wydawnictwo Helion, 1997
- [9] Borycki D., Matulewski J., Pakulski M., Grabek M.: *ASP.NET MVC. Kompletny przewodnik dla programistów interaktywnych aplikacji internetowych w Visual Studio*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014
- [10] MacDonald M., *Pro WPF 4.5 in VB: Windows Presentation Foundation in .NET 4.5*, Wydawnictwo Apress, 2012
- [11] Jakaś pozycja literatury





## Spis rysunków

1	Interfejs aplikacji webowej Trello, Źródło: Opracowanie własne. . . . .	18
2	Szczegóły zadania na pojedynczej kafelce., Źródło: Opracowanie własne.	19
3	Kontrolka DatePicker, Źródło: Opracowanie własne. . . . .	22
4	Porównanie operacji dodania użytkownika w ADO.NET oraz Entity Framework, Źródło: Opracowanie własne. . . . .	26