

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%)

7.5 strony na 13.12.2015r.

2. **Sebastian Nalepka** – (3%)

23 strony na 13.12.2015r.

3. **Mateusz Ogiermann** – (0%)

9 stron na 13.12.2015r.

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:226591,(podpis:)

Gliwice, dnia

Spis treści

Wstęp	9
1. Geneza projektu	11
2. Analiza przedwdrożeniowa	13
3. Istniejące rozwiązania konkurencyjne	15
4. Zastosowane rozwiązania	19
4.1. Wykorzystana technologia	19
4.1.1. .NET Framework/C#	19
4.1.2. WPF	21
4.1.3. XAML	21
4.1.4. T-SQL	22
4.2. Wykorzystane narzędzia	22
4.2.1. Visual Studio 2013	22
4.2.2. SQL Server Management Studio	23
4.2.3. Trello	23
4.2.4. SourceTree + GitHub	26
4.2.5. ReSharper	29
4.2.6. Jenkins	30
4.3. Biblioteki zewnętrzne	30
4.3.1. Extended WPF Toolkit	31
4.3.2. PDFsharp & MigraDoc	33
5. Implementacja	35
5.1. Architektura aplikacji	35
5.1.1. Wzorce architektoniczne oprogramowania	35
5.1.2. Zastosowany wzorzec architektoniczny – MVVM	35
5.1.3. Model aplikacji	37
5.2. Architektura bazy danych	37

5.2.1. Definicja bazy danych	37
5.2.2. MS-SQL – Zastosowany system zarządzania bazą danych	38
5.2.3. Budowa bazy danych użytej w projekcie	38
5.3. Komunikacja bazy danych z projektem programistycznym	39
5.3.1. Mapowanie obiektowo-relacyjne	39
5.3.2. Zastosowane narzędzie ORM – Entity Framework	41
5.3.3. Stosowanie poleceń bazodanowych ze strony projektu C# za pomocą Linq to Entities	41
5.4. Automatyzacja wydawania kolejnych wersji programu	43
5.4.1. Continuous Integration/Continuous Delivery/Continuous De- ployment	43
5.4.2. Programy i pluginy użyte w Jenkins	43
5.4.3. Schemat budowania programu	43
6. Testowanie aplikacji	45
6.1. Przeprowadzenie operacji logowania użytkownika	45
6.2. Zarządzanie kontem sprzedawcy oraz administratora (obsługa)	46
6.3. Tworzenie nowej propozycji cenowej	46
6.3.1. Opis klienta	47
6.3.2. Sala i jej wyposażenie	50
6.3.3. Usługi gastronomiczne	51
6.3.4. Usługi noclegowe	51
6.3.5. Usługi dodatkowe i forma płatności	52
6.3.6. Zapis nowej propozycji cenowej	53
6.4. Edycja istniejącej propozycji cenowej	53
6.5. Tworzenie pliku PDF istniejącej propozycji cenowej	53
6.6. Modyfikacja kont użytkowników/sprzedawców	53
6.6.1. Dodawanie konta	54
6.6.2. Edycja konta	54
6.6.3. Usuwanie konta	54
6.6.4. Resetowanie haseł	54
6.7. Modyfikacja słowników cenowych	54

7. Specyfikacja wewnętrzna	55
7.1. Przeprowadzenie operacji logowania użytkownika	55
7.1.1. Bezpieczeństwo procesu logowania	55
7.1.2. Wymagania złożoności haseł	56
7.2. Konto administratora i użytkownika – ListView	56
7.3. Tworzenie propozycji cenowej	58
7.3.1. Opis klienta	58
7.3.2. Sala i jej wyposażenie	58
7.3.3. Usługi gastronomiczne	58
7.3.4. Usługi noclegowe	58
7.3.5. Usługi dodatkowe i forma płatności	58
7.4. Edycja słowników oraz kont użytkowników	58
7.4.1. DataGridView a dynamiczna komunikacja z Bazą danych	58
7.5. Tworzenie szablonu PDF propozycji cenowej	59
8. Podsumowanie oraz perspektywy rozwoju oprogramowania	61
9. Tytuł drugiego rozdziału. Bardzo długi tytuł. Jego formatowanie jest trudniejsze	63
Dodatek: Mój specjalny dodatek	65
Rysunki	67
Załączniki	69
Bibliografia	71

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 kontaktu 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.

2. Analiza przedwdrozeniowa

3. Istniejące rozwiązania konkurencyjne

Wraz ze wzrostem liczby firm [2] działających w Polsce istnieje konieczność lepszego, szybszego zarządzania. Wiąże się to z rozwojem informatyzacji. Można w ten sposób zautomatyzować wiele procesów w firmie między innymi: zarządzanie magazynem, kontrolę sprzedaży, zapotrzebowanie przedsiębiorstwa na różne produkty. Do tego celu wdrażane są zintegrowane systemy informatyczne, których zadaniem jest połączenie wszystkich elementów przedsiębiorstwa, w jeden scentralizowany system. Wykorzystuje się do tego oprogramowanie klasy ERP (ang. enterprise resource planning – ERP)[3]. W skład takiego oprogramowania może wchodzić wiele modułów: finansowość, stany magazynowe, kontakt z klientem, w zależności, co w danym przedsiębiorstwie jest wymagane. Wymogiem takiego systemu jest by wszystkie moduły były niezależne, ponieważ każda firma nie potrzebuje ich wszystkich, ale muszą się umieć z sobą komunikować by móc w lepszy sposób zarządzać. W wypadku kontaktu z klientem wprowadza się systemy, które sprawnie obsługują sprawy związane z reklamacjami, wsparciem technicznym i innymi rzeczami związanymi z jego obsługą. Z tym związane jest wystawianie propozycji cenowej. Jest to proces czasochłonny ze względu na konieczność aktualizowania cenników, możliwego wyposażenia sal i innych spraw związanych z organizowanym wydarzeniem. Moduł CRM(ang. customer relationship management – CRM), który wspomaga proces kontaktu z klientem zawiera komponent wspomaganie procesu wystawiania propozycji. Komponent ten nie tylko automatyzuje proces wystawiania propozycji cenowej, ale jest również odpowiedzialny, za sprzedaż oferowanych towarów i usług. W następnej części tego rozdziału przedstawiono różne systemy CRM, których istnieje wersja darmowa.

Do sprawdzenia dostępnych rozwiązań zostały wytypowane trzy programy, które spełniają wymagania sieci hotelowej są to: ProfitCRM[4] i Asystent CRM[5] Gestor GT [6].

- *Interfejs użytkownika*

Wygląd aplikacji w niektórych przypadkach pozostawiał wiele do życzenia a niektóre zaskoczyły nietypowym interfejsem. W przypadku programu ProfitCRM interfejs użytkownika jest trochę za bardzo pościskany, co utrudniało

znalezienie odpowiednich elementów potrzebnych w danym momencie. Najistotniejszą wadą programu jest bardzo wolno reagujący interfejs użytkownika, co utrudnia pracę. Często zdarza się, że jakieś okienko np. edycja szablonów zniknie i nie ma możliwości robienia czegokolwiek w programie. Bardzo mało intuicyjnie zorganizowany jest zapis oferty do formatu PDF, ponieważ nie robi się tego poprzez przycisk drukuj tylko poprzez podgląd dokumentu i eksportuj do PDF. Kiedy dodawany jest nowy towar lub też usługa otwiera się nowe okno z polami, które trzeba wypełnić. Są to nazwa, kod towaru. Niestety usługi te muszą mieć jednostkę miary. W tym też oknie istnieje możliwość dodawania zdjęć, komentarzy i dodawania ich do grup. Drugim ze sposobów dodawania towaru jest kliknięcie w ołówek, który można zaobserwować na rysunku 1 w procesie tworzenia oferty.



Rysunek 1: Sposób dodawania towaru w ofercie, Źródło: Opracowanie własne.

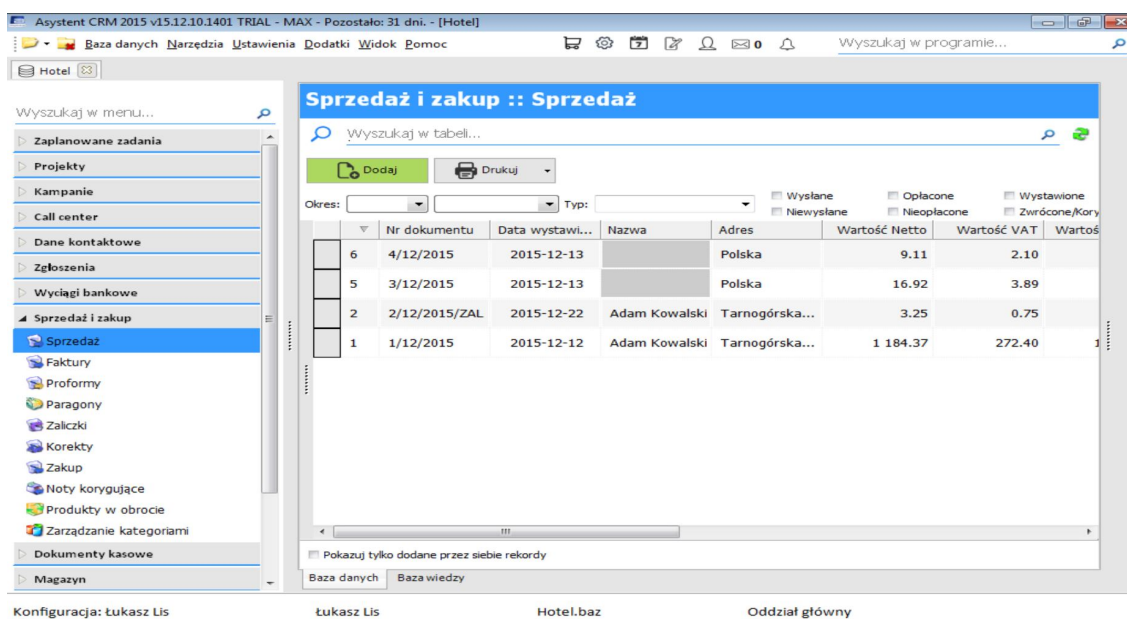
Wymagane wtedy są tylko podstawowe elementy jak nazwa, kod i jednostka miary towaru. Podobny interfejs użytkownika prezentuje Asystent CRM z tą tylko różnicą, że jego przyciski są zdecydowanie większe i jest ich też mniej w jednym oknie. Dzięki przejrzystemu interfejsowi użytkownika przedstawia rysunek 2

jest bardzo prosta nawigacja w programie.

Dodawanie nowych produktów odbywa poprzez magazyn lub też bezpośrednio przy tworzonej ofercie. Program Gestor GT całkowicie zmienił podejście do interfejsu użytkownika przedstawia rysunek 3 z tych trzech jest najbardziej przejrzystym interfejsem, ale niestety mało intuicyjnym na przykład dodawanie nowych produktów jest tutaj bardzo utrudnione i bardziej skomplikowane niż w poprzednich. Wynika to z faktu ukrycia części elementów w głównym interfejsie.

- *Długość wersji darmowej*

Testowane programy ProfitCRM i Asystent CRM działają w wersji darmowej przez 30 dni, jedynie Gestor GT w wersji darmowej można używać



Rysunek 2: Interfejs programu Asystent CRM, Źródło: Opracowanie własne.

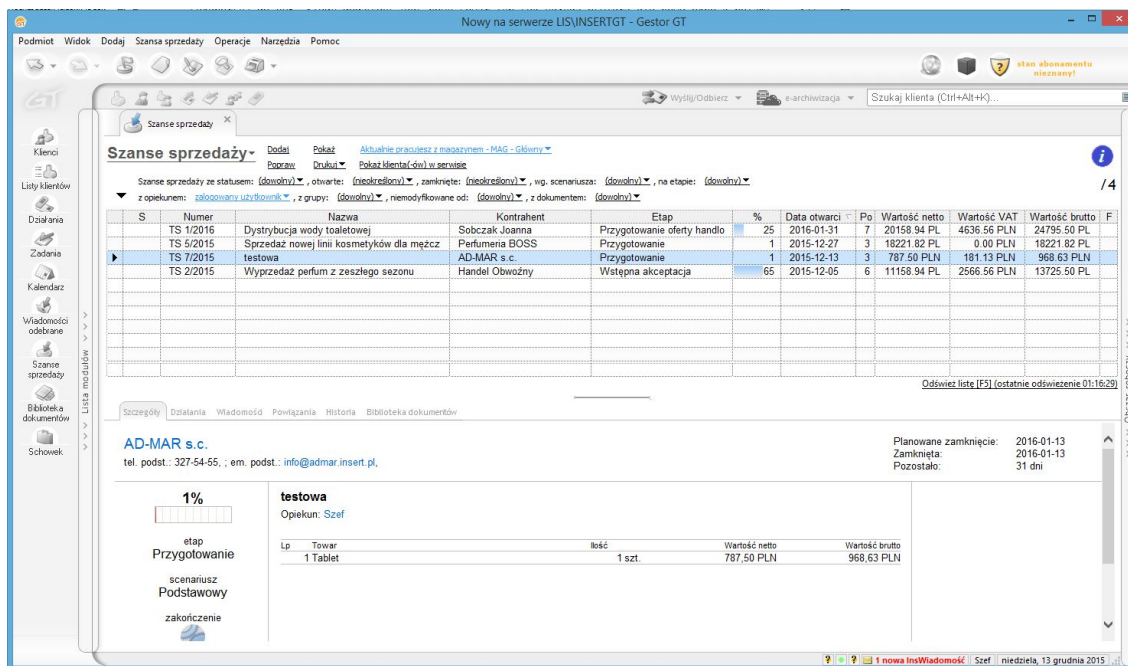
przez 45 dni. W ProfitCRM i Gestor GT dodawany jest Microsoft SQL Server 2008. Asystent CRM jest pozbawiony dodatkowych możliwości.

- *Tworzenie szablonów typu dokumentów*

W programie ProfitCRM istnieje również możliwość zdefiniowania własnego szablonu. Proces tworzenia nowego szablonu jest procesem skomplikowanym. Najlepszym rozwiązaniem jest skopiowanie istniejących w systemie szablonów, ponieważ ich edycja jest zablokowana. Następnie edytowanie skopiowanego. Nie powiodło się również wygenerowanie PDF o wyglądzie zbliżonym do wyglądu przedstawionego przez sieć hotelową. Niestety w programie Asystent CRM edycja wzorów dokumentów do druku jest bardzo trudna w realizacji dla zwykłego sprzedawcy. Jest to spowodowane sposobem edycji. Bez znajomości programowania nie ma możliwości stworzyć nowej wersji dokumentu, co utrudnia zmianę wyglądu pod daną firmę. W ostatnim przetestowanym programie czyli Gestor GT nie ma żadnej możliwości edycji szablonów dokumentów.

- *Cena*

Koszt licencji programu ProfitCRM na jedno stanowisko pracy wynosi 736 zł w przypadku programu Asystent CRM, w zależności od wersji od 79-369 zł.



Rysunek 3: Interfejs programu Gestor GT, Źródło: Opracowanie własne.

Gestor GT kosztuje 859.77zł jest to najdroższy produkt z pośród wybranych

4. Zastosowane rozwiązania

4.1. Wykorzystana technologia

4.1.1. .NET Framework/C#

.NET Framework jest platformą programistyczną firmy Microsoft, po raz pierwszy wydany w 2002 r. Służy do wytwarzania oprogramowania dla systemów operacyjnych Windows, Windows Phone, Windows Server i Microsoft Azure [7]. Głównymi komponentami platformy są:

- *Kompilatory języków wysokiego poziomu*

Umożliwiają kompilację programów napisanych w językach C++/CLI, C#, F#, J#, Visual Basic .NET.

- *CLR (ang. Common Language Runtime)*

CLR jest tzw. środowiskiem uruchomieniowym języka wspólnego. Jego zadaniem jest kompilacja i uruchamianie tzw. kodu zarządzanego (ang. managed code) zapisanego w standardowym języku pośrednim CIL (ang. Common Intermediate Language), gwarantując funkcje wymagane do działania aplikacji [8].

BCL jest standardową biblioteką klas, zawiera standardowe funkcjonalności programistyczne takie jak definicje typów danych, odczyt i zapis plików czy obsługa kolekcji zawarte w przestrzeni nazw *System* [9]

- *FCL (ang. Framework Class Library)*

FCL jest rozszerzeniem BCL, obejmuje rozszerzony zestaw bibliotek m. in. silniki graficzne Windows Forms i WPF [10].

- *CTS (ang. Common Type System)*

Wspólny system typów CTS definiuje jak używane i deklarowane są typy danych w językach programowania platformy .NET udostępnianych przez CLR [11].

- *CLS (ang. Common Language Specification)*

Wspólna specyfikacja języka CLS jest zestawem podstawowych zasad które spełniają języki programowania rodziny .NET [12].

Platforma .NET zapewnia wsparcie dla języka C#, który jest obecnie jednym z najpopularniejszych języków programowania na świecie. Według rankingu firmy TIOBE Software z grudnia 2015 r. znajduje się on na piątym miejscu, spośród pięćdziesięciu sklasyfikowanych języków. Począwszy od 2000 r. język C# awansował z dziesiątego miejsca na piąte [13].

C# jest nowoczesnym, obiektowym językiem programowania, wyprodukowanym przez firmę Microsoft. Został wydany po raz pierwszy w lipcu 2002 r. Głównym projektantem języka jest duński inżynier oprogramowania Anders Hejlsberg [14]. Może zostać wykorzystywany do pisania aplikacji desktopowych, internetowych oraz mobilnych. Programy napisane w C# kompilowane są do kodu pośredniego zapisanego w języku CIL (ang. Common Intermediate Language) i wykonywane w środowisku uruchomieniowym .NET Framework. Jest on uznawany za prosty w nauce język, ponieważ posiada szereg modułów oraz udogodnień ułatwiających pracę programistom, takich jak [15]:

- *Odśmiecanie pamięci (ang. Garbage collection)*

Dynamicznie przydzielona pamięć jest zwalniana automatycznie.

- *Brak konieczności tworzenia plików nagłówkowych .h w porównaniu do języka C++*
- *Możliwość przeciążania operatorów w porównaniu do języka Java*
- *Zmienne inicjalizowane są swoimi domyślnymi wartościami*
- *Wprowadzenie dodatkowych elementów składowych klas, takich jak właściwości i indeksery*

4.1.2. WPF

WPF (ang. Windows Presentation Foundation) [16] jest technologią, którą wprowadzono w .Net 3.0. Wykorzystuje język XML, a dokładnie jego odmianę XAML. Do wyświetlania okien wykorzystywana jest grafika wektorowa, co jest wspomagane przez karty graficzne. Cechuje się on bardzo dużą elastycznością w tworzeniu interfejsu, między innymi tworzenie przycisku z obrazkiem. Technologia ta została zaprojektowana, tak żeby w jak największym stopniu odseparować wygląd aplikacji od innych warstw programu. W niektórych przypadkach wiąże się z dodatkowym nakładem pracy w stosunku do technologii Winforms np. wyświetlany obrazek w kontrolerze ListView. Jeśli chodzi o wygląd aplikacji dzięki dużej elastyczności jest możliwe tworzenie programów z interfejsem 3D. Nie tylko różni się możliwościami tworzenia interfejsów, ale i wewnętrznymi mechanizmami. WPF wykorzystuje dedykowany mechanizm do prezentacji aplikacji, w stosunku do Winformsów, który wywołuje tylko elementy WinAPI. Wiąże się to z brakiem większych możliwości edycji wyglądu aplikacji. Następną cechą istotną z punktu działania programu jest odświeżanie elementów okna. W przypadku Winformsów najechnie na jakikolwiek element z właściwością zmiany wyglądu np. zmiany podświetlania po najechnięciu powoduje odświeżenie całego okna programu, co nie ma miejsca w przypadku programów tworzonych w WPF. Bardzo dobre wsparcie dla wzorca architektonicznego MVVM uzyskuje się poprzez możliwość podłączania (binding) właściwości z zewnętrznych klas. Ten typ podejścia umożliwia szybkie tworzenie elementów programu.

4.1.3. XAML

XAML jest to oparty na XML[17] deklaratywny język znaczników, którego zadaniem jest opis interfejsu użytkownika obecnego w zastosowanej przez zespół technologii WPF. W technologii tej język XAML umożliwia zaprojektowanie oraz ułożenie wszystkich elementów wizualnych takich jak kontrolki, ramki oraz okna, a także pozwala na rozdzielenie pracy pomiędzy programistami (back-end) oraz grafikami (front-end), którzy tworzą graficzny interfejs użytkownika. Graficy, przez wzgląd na zakres obowiązków, nie często znają język programowania C#. Problem ten rozwiązuje właśnie XAML, który umożliwia zrozumienie przez nich zasady działania poszczególnych okien, powiązań między nimi oraz projektowanie interfejsu w prosty sposób z poziomu drzewiastej struktury lub dedykowanego narzędzia Expression

Blend, które umożliwia przeprowadzenie wszystkich powyższych operacji z poziomu swojego środowiska graficznego.

4.1.4. T-SQL

Jest to krótkie określenie Transaction-SQL, które jest rozwinięciem standardowego SQL. Język SQL został stworzony specjalnie dla relacyjnych baz danych opracowała go na początku lat 70 firma IBM [18], jest to standard otwarty. Współcześnie jest on wykorzystywany przez większość firm do tworzenia zapytań bazodanowych. Wiele firm dodaje swoje usprawnienia w zależności, co odczuje za stosowne by rozszerzyć możliwość i przyspieszyć pracę baz danych np. PL/SQL firmy Oracle. T-SQL jest językiem transakcyjny, polega na wykonywaniu operacji, jeśli operacja została zaakceptowana to następuje zapis do bazy, można to porównać do przelewów bankowych zabranie z jednego konta i przelaniu na drugie konto, jeśli na pierwszym koncie jest suma potrzebna do przelewu. W przeciwnym wypadku przelew nie następuje tak jak zapis do bazy, jeśli dane będą nieprawidłowe. Umożliwia również tworzenie zmiennych, pętli jak również instrukcji warunkowych.

4.2. Wykorzystane narzędzia

4.2.1. Visual Studio 2013

Do napisania projektu został wykorzystany Visual Studio w wersji 2013 [19] edycja Professional. Jest to bardzo rozbudowany kompilator ze zintegrowanym debuggerem. Wspiera on bardzo wiele języków programowania między innymi JavaScript, HTML, C#, VB, XAML, C++. Standardowym środowiskiem dla technologii jakimi są WPF .NET/C# jest Visual Studio. Dzięki wbudowanym mechanizmom istnieje również możliwości ich rozszerzania poprzez napisanie dodatków z wykorzystaniem SDK. Można również pobrać już gotowe rozszerzenia z Visual studio gallery [20] stworzonych przez innych użytkowników zrzeszonych wśród produktów firmy Microsoft. Wbudowanym mechanizmem jest debugger, który umożliwia śledzenie programu krok po kroku. Pozwala to na szybkie znajdowanie błędów w kodzie i ich naprawę. Następnym przydatnym mechanizmem jest system IntelliSense, który odpowiedzialny jest za podpowiadanie elementów składowych klas. Technologia to wspomagana jest również przez odpowiednie komentowanie kodu tak by

te komentarze też się wyświetlały w podpowiedzi. Dzięki temu mechanizmowi istnieje możliwość szybszego odnajdywania poszczególnych elementów klasy, który są w danym momencie wymagane. Wykorzystując odpowiednie udogodnienia istnieje możliwość szybszego pisania kodu, co przekłada się na ilość kodu do napisania przez programistę. Kolejnym istotnym elementem z punktu widzenia projektu jest możliwość projektowania okien w dwóch technologiach WPF i Winforms. Ułatwia to pracę nad interfejsem użytkownika, ponieważ wyeliminowana jest konieczność ciągłego uruchamiania pisanego programu. Zawiera również wiele predefiniowanych elementów dla tworzonego wyglądu między innymi pola tekstowe, przyciski. Wykorzystując technikę drag-and-drop można w łatwy sposób ustawiać elementy w wybranym przez siebie miejscu.

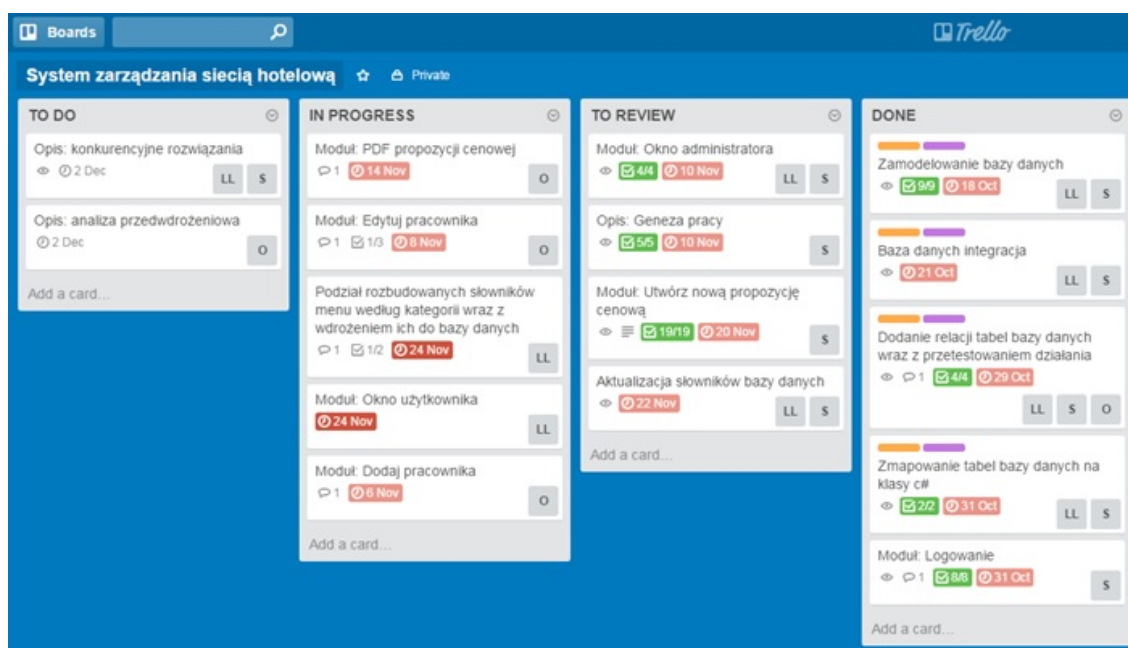
4.2.2. SQL Server Management Studio

W trakcie prac nad projektem wykorzystano darmowe narzędzie do zarządzania bazą danych SQL Server Management Studio 2012 Express [21] wynika to z istniejącej infrastruktury opartej na rozwiązaniach Microsoftu, co ułatwiło nam pracę i proces projektowania całej bazy danych. Dzięki przejrzystemu interfejsowi użytkownika, można w bardzo łatwy sposób tworzyć nawet bardzo skomplikowane struktury, bez konieczności znajomości języka tworzącego bazę danych. Program ten ułatwił tworzenie wymaganej przez sieć hotelową bazy danych. Istnieje również możliwość generowania skryptów, których zadaniem jest odtworzenie całej struktury bazy danych. W programie jest również możliwość tworzenia diagramów: wszystkich jak również wybranych tabel. Te możliwości przedstawia rysunek 4. Umożliwia to diagnozowanie problemu braku połączeń niektórych tabel z resztą struktury.

Wykorzystując wbudowane mechanizmy możliwe jest łatwe wpisywanie początkowych danych takich jak: użytkownicy systemu, ceny produktów, ich edycja na poziomie bazy. Umożliwia to sprawdzenie, czy baza działa zgodnie z oczekiwaniami. W ten sposób można śledzić działanie naszego programu w trakcie pracy. Sprawdzić można czy wszystkie elementy prawidłowo działają i czy w poprawny sposób jest zapisywana dana pozycja.

4.2.3. Trello

Podczas pracy zespołowej napotyka się liczne problemy związane z organizacją pracy, jej synchronizacją oraz podziałem obowiązków. Stopień zaawansowania

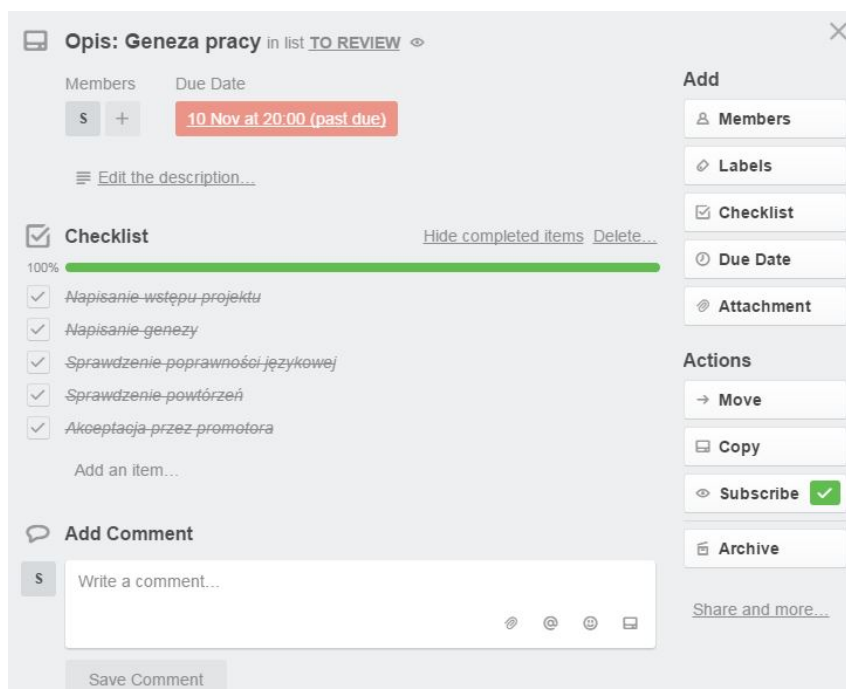


Rysunek 5: Interfejs aplikacji webowej Trello, Źródło: Opracowanie własne.

wana 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 [23], 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 jesteście 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 implementacyjne budowanego systemu.



Rysunek 6: Szczegóły zadania na pojedynczej kafelce., Źródło: Opracowanie własne.

4.2.4. SourceTree + GitHub

Oprogramowanie wytwarzane jest przez kilkusobowe zespoły programistyczne, a pliki źródłowe projektów przechowywane są na serwerach. Jednym z aspektów pracy zespołowej jest łączenie równoległe wytwarzanego kodu źródłowego przez poszczególnych programistów. W tym celu zespoły używają systemów kontroli wersji (ang. version control system) które umożliwiają integrację zmian wykonanych na plikach. W prostym języku oznacza to, że programista pobiera aktualną wersję plików i odsyła je do serwera wraz z nowym kodem źródłowym [24]. Istnieją trzy rodzaje systemów kontroli wersji [25]:

- *Lokalne (np. RCS)*

Umożliwiają kontrolę plików tylko na lokalnych komputerach.

- *Scentralizowane (np. SVN)*

Oparte o architekturę typu klient-serwer. Starsze wersje plików przechowywane są tylko na serwerze.

- *Rozproszone (np. Git)*

Opartę o architekturę P2P. W odróżnieniu od systemów scentralizowanych, archiwalne wersje plików przechowywane są zarówno na serwerze jak i na komputerach programistów, co zabezpiecza przed utratą danych.

Popularnym systemem kontroli wersji jest Git, wydany na darmowej licencji. Został stworzony przez Linusa Torvalds'a, po raz pierwszy wydany w 2005 roku [26]. Posiada własną stronę internetową, zawierającą dokumentację oraz pliki binarne programu [27]. Jest wieloplatformowy, posiada dystrybucje dedykowane zarówno dla systemów rodziny Linux, jak i Windows czy OS X. Posiada następujące zalety, które zdecydowały o użyciu systemu do synchronizacji zmian w niniejszym projekcie [28]:

- *Bezpieczeństwo danych*

W razie awarii serwera, można odtworzyć poprzednie wersje plików na podstawie lokalnej kopii.

- *Równoległa praca*

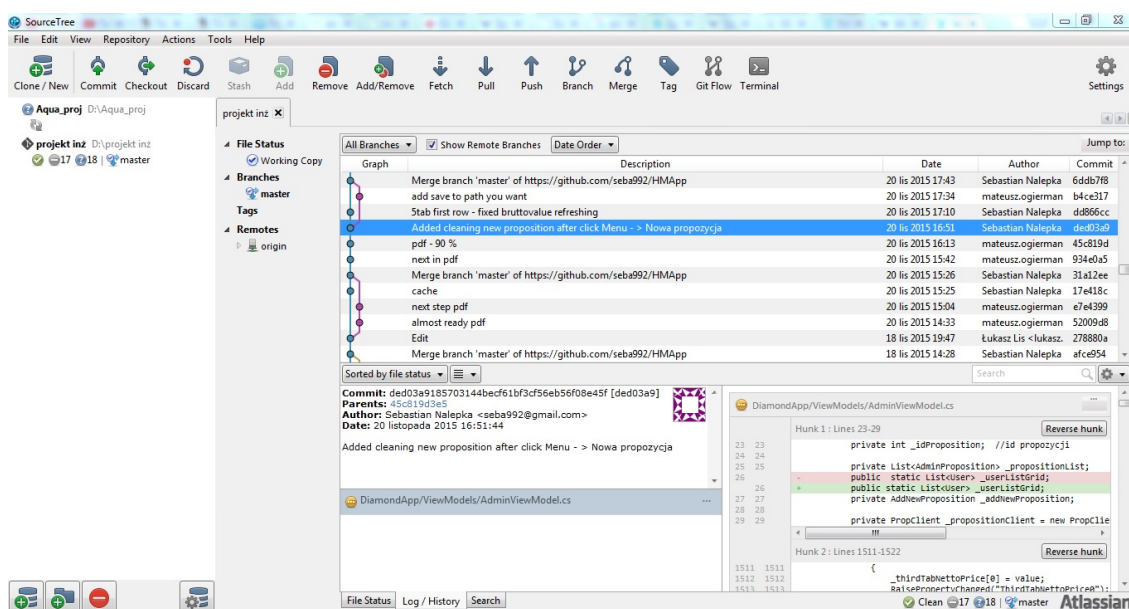
Git umożliwia niezależny rozwój oprogramowania, poprzez tworzenie tzw. gałęzi (ang. branch). Zazwyczaj projekty dzielone są na gałęzie poszczególnych programistów i gałąź główna tzw. master branch. Gałęzie mogą być łączone (ang. merge) w dowolnym momencie.

- *Oszczędność przestrzeni dyskowej*

W porównaniu do SVN, gdzie każda gałąź jest kopią całego projektu Git posiada mechanizmy synchronizujące różnice pomiędzy poszczególnymi wersjami plików.

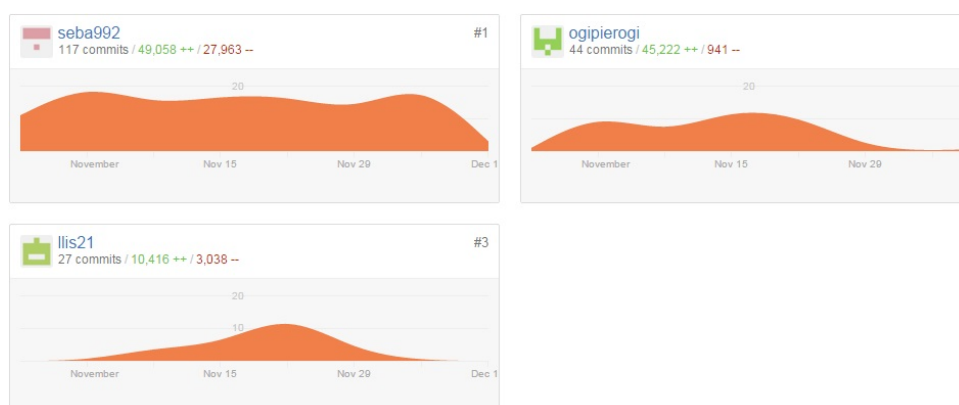
Historia zmian dokonanych w plikach źródłowych zapisywana jest za pomocą polecenia commit, które nadaje identyfikator aktualnej wersji projektu, opis zmian (opcjonalnie) oraz spis zmodyfikowanych plików. Pliki na serwer wysyłane są za pomocą komendy push. Pobieranie plików zamieszczanych na serwerze przez pozostałych członków zespołu umożliwia komenda fetch, natomiast synchronizację zmian z lokalną kopią umożliwia komenda pull. Git jest programem działającym w linii poleceń. Istnieje również graficzna nakładka na Git'a, którą jest Atlassian SourceTree. Jest on darmowym programem, jednak po upływie trzydziestu dni od instalacji,

użytkownik zobowiązany jest do rejestracji konta w celu dalszego korzystania z aplikacji [29]. Posiada dystrybucje dla systemu Windows oraz OS X. Oprócz standardowych funkcjonalności Git'a umożliwia podgląd zmian w plikach dla poszczególnych commit'ów [30]. Podczas pracy nad projektem programistycznym, prawdopodobną sytuacją jest dokonanie zmian na tym samym pliku przez dwóch programistów. Jeśli zmiany wzajemnie się wykluczają, problem można rozwiązać za pomocą zewnętrznego narzędzia do rozwiązywania konfliktów SVN. Umożliwia on użytkownikowi porównanie różnic w poszczególnych wersjach pliku. Programista wybiera bloki kodu źródłowego które mają zostać zapisane w pliku, zatwierdza zmiany a konflikt zostaje oznaczony jako rozwiązany.



Rysunek 7: Atlassian SourceTree, Źródło: Opracowanie własne.

GitHub.com jest darmowym serwisem internetowym który pozwala na przechowywanie projektów programistycznych, wspiera system kontroli wersji Git. Pierwsza wersja została zamieszczona na serwerze, w kwietniu 2008 roku [31]. GitHub umożliwia m. in. tworzenie i zarządzanie repozytoriami (np. nadawanie uprawnień dostępu współpracownikom), podgląd plików danego projektu. Ciekawą funkcjonalnością serwisu jest również opracowywanie statystyk użytkowników, i prezentowanie ich wkładu w konkretny projekt w formie wykresów.



Rysunek 8: Statystyka wkładu z dnia 13 grudnia 2015 r., 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 [32] 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 (TODO: screen z przykładem), ostrzeżeniem programisty przed kodem, który potencjalnie może doprowadzić do nieprawidłowego działania całego oprogramowania lub informacją o fragmencie, który jest kodem martwym [33].

Kolejnym bardzo istotnym modułem jest moduł generowania kodu. Podczas pro-

gramowania 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 w pracy przy rozbudowanym systemie jest wyjątkowo przydatna i znacznie skraca czas wykonywanej czynności.

Przedstawione funkcjonalności ReSharpera wraz z wieloma innymi dostępnymi do zapoznania się pod [34] 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 zastosowanych rozwiązań.

4.2.6. Jenkins

Jenkins Continuous Integration Server jest darmowym, wieloplatformowym narzędziem służącym do ciągłej integracji projektów programistycznych. Został napisany w języku Java, wywodzi się od narzędzia Hudson. Został wydany po raz pierwszy w 2011 r. [35]. Posiada szereg wtyczek zapewniających funkcjonalności takie jak statyczna analiza kodu, automatyczne tworzenie dokumentacji kodu źródłowego, powiadomienia e-mail. Pozwala na budowanie oraz testowanie projektów w popularnych językach programowania, m. in. w języku C# czy Java. Jenkins jest aplikacją internetową, domyślnie działająca na porcie 8080. Zadania do wykonania definiowane są w postaci planów (ang. job) które mogą być uruchamiane cyklicznie, zgodnie z określonym harmonogramem lub manualnie [36]. ROZDZIAŁ DO SKONCZENIA

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 wszystkich 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.

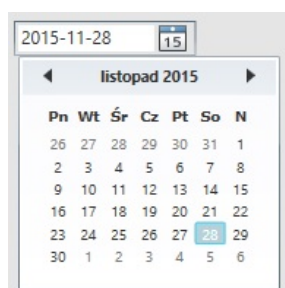
Liczba domyślnych kontrolki dla zaimplementowania niektórych funkcjonalności nie jest jednak wystarczająca. Odwołując się do przytoczonego przykładu wpisania daty przez użytkownika, WPF wymaga od programisty dużego wkładu pracy do prawidłowego wykonania tej funkcjonalności. Z pomocą przychodzą jednak 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 [37]. Biblioteka ta w znacznym zakresie rozszerza liczbę domyślnych kontrolki umożliwiając szybką i prostą implementację licznych funkcjonalności, których nie umożliwiały kontrolki domyślne.

Jednym z elementów, dla którego 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 niwelują konieczność implementacji dodatkowej

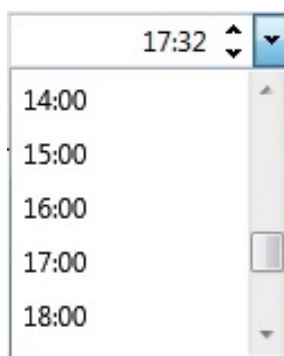
walidacji. Dodając do tego domyślne funkcje powyższej kontrolki odnoszące się do wewnętrznego sprawdzania typu wpisanych przez użytkownika znaków, podkreślenia i nieprzyjmowania błędnych danych oraz dwóch graficznych przycisków, które umożliwiają po ich naciśnięciu zmiany wpisanej wartości, kontrolka ta doskonale nadaje się do przedstawionej funkcjonalności odciążając przy tym w znaczny sposób programistę.

Kolejnym miejscem zastosowania biblioteki Extended WPF Toolkit w projekcie jest ustalanie z poziomu programu daty oraz godziny. Do tych celów posłużono się dwiema dodatkowymi kontrolkami DatePicker oraz TimePicker. Kontrolka DatePicker, której wygląd przedstawiony został na rysunku 9, umożliwia użytkownikowi wybór 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. Istnieje także możliwość wpisania ręcznie daty, z tą różnicą, iż musi być ona podana w formacie RRRR-MM-DD. Zapis daty w innych formatach zostanie automatycznie wykryty przez mechanizmy wewnętrzne kontrolki jako niepoprawny, a wpisana wartość usunięta.



Rysunek 9: Kontrolka DatePicker, Źródło: Opracowanie własne.

Walidacja godziny, analogicznie jak daty, także może doprowadzić do wielu problemów na tle jednolitego formatu danych. Zastosowana kontrolka TimePicker widoczna na rysunku 10 niweluje ten problem poprzez wprowadzenie mechanizmów czuwających nad prawidłowym formatem wpisanej godziny i w przypadku błędnego jej wprowadzenia, podobnie jak DatePicker, usuwa ją. Użytkownik samodzielnie może wpisać godzinę w formacie GG:MM lub za pomocą przycisków odpowiednio ustalić jej wartości.



Rysunek 10: Kontrolka TimePicker, Źródło: Opracowanie własne.

4.3.2. PDFsharp & MigraDoc

PDF (ang. Portable Document Format) czyli tzw. przenośny format dokumentów, został zaprojektowany i wdrożony przez firmę Adobe Systems w 1992 r. Dokumenty przechowywane w tym formacie mogą zawierać proste dane tekstowe, jak również dźwięki, grafiki czy tabele. Jedną z zalet formatu jest jego uniwersalność, wygląd pliku jest spójny niezależnie od systemu operacyjnego użytkownika [38]. Darmowe narzędzia, takie jak Adobe Acrobat Reader, Foxit Reader umożliwiają podgląd plików PDF. Większość pakietów biurowych takich jak, Microsoft Office czy Apache OpenOffice umożliwia zapis plików do formatu PDF. Popularność PDF stale wzrasta [39]. Wszelkie rachunki, faktury, prace naukowe są archiwizowane w postaci plików PDF.

Jednym z celów projektu, jest przedstawienie szczegółów transakcji pomiędzy klientem, a sprzedawcą w formie lekkiego i przejrzystego dokumentu. Format PDF spełnia założone wymagania. Do implementacji modułu tworzącego dokument wykorzystano bibliotekę PDFSharp & MigraDoc Foundation dla języka C#.

PDFSharp & MigraDoc Foundation jest darmową biblioteką umożliwiającą tworzenie dokumentów PDF w językach programowania z rodziny .NET. Oferowane funkcjonalności to m. in. tworzenie paragrafów, tabel, formatowanie tekstu, załączanie oraz skalowanie grafiki. Projekt posiada dedykowaną stronę internetową zawierającą dokumentację i przykładowe programy wraz z kodami źródłowymi [40]. Instalacja w Microsoft Visual Studio jest możliwa za pomocą menedżera pakietów Nuget.

5. Implementacja

5.1. Architektura aplikacji

5.1.1. Wzorce architektoniczne oprogramowania

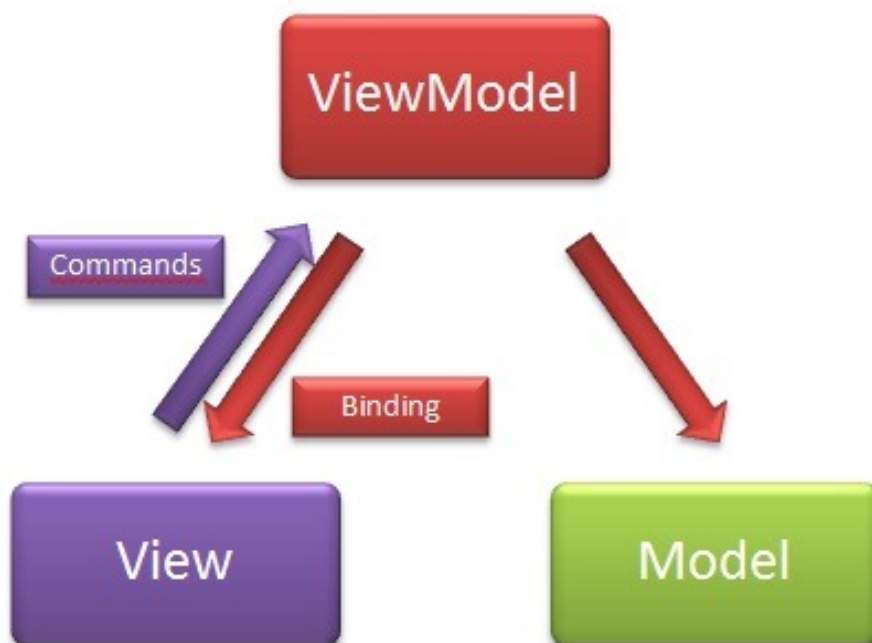
W inżynierii oprogramowania analogicznie jak w innych dziedzinach, w których przeprowadzana jest operacja budowania zadanego przedmiotu, należy starannie zaplanować jego proces. W tym celu należy kierować się przyjętymi fazami produkcji oprogramowania [41]. Fazy te mówią o tym, iż należy dokładnie określić 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, przetestowaniem całego systemu oraz jego finalnemu uruchomieniu 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 danego 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) [42], 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 wzorec 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. Z graficznym podziałem wraz z kierunkiem przepływu danych można zapoznać się pod rysunkiem 11.



Rysunek 11: Przepływ danych w modelu MVVM, Źródło: www.tomaszmalesza.pl

Model to warstwa, która odpowiedzialna jest w omawianym wzorcu za logikę biznesową aplikacji [43]. 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 [44] 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.

Wastwa 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 ViewModel, 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

Bazy danych można porównać do archiwum firmy gdzie są przechowywane wszelkie projekty i dane osobowe. Tabelą w kontekście tego przykładu jest pojedynczy segregator zawierający dane o identycznej tematyce. Tabela składa się z wierszy dalej zwanych rekordami i kolumn. Rekord tworzy spójną całość tak jak dane jednej osoby, a kolumny to są poszczególne dane typu imię nazwisko pesel itp.. Tak jak pesel jest unikatowy dla osoby w firmie tak klucz główny w tabeli też musi być unikatowy. Połączenie dwóch segregatorów poprzez na przykład pesel danej osoby to w drugim segregatorze nazywa się kluczem obcym, a samo połączenie relacją. Rozróżniamy kilka relacji:

1. Jeden do, wielu kiedy jedna koszulka w segregatorze łączy się z wieloma koszulkami w drugim.
2. Jeden do jednego występuje wtedy, kiedy jedna teczka łączy się tylko z teczką inną w pojedynczy sposób.

3. Wiele do wielu występuje wtedy, kiedy jedna koszulka z jednego segregatora odpowiada wielu w drugim i na odwrót.

W projekcie została wykorzystana baza relacyjna, która działa na powyższym przykładzie. Ważnym z punktu widzenia projektowania aplikacji bazodanowej jest odpowiednie zaprojektowanie struktury tabel i połączeń między nimi. Nie można lekceważyć tego procesu. Gdy się źle zaprojektuje bazę mogą wyniknąć w późniejszym czasie problemy z jej dalszym rozwojem. Istnieje jeszcze gorszy scenariusz, gdy w trakcie dalszych prac baza danych nie będzie spełniała swojego zadania. Efektem źle zaprojektowanej bazy danych może być długość wykonywanych zapytań jak i bardzo duża złożoność. Wiąże się to z koniecznością przeprojektowania od początku całej bazy lub starania się w programie ukryć te niedomagania.

5.2.2. MS-SQL – Zastosowany system zarządzania bazą danych

Z racji wykorzystania w projekcie baz danych istniała konieczność uruchomienia serwera bazodanowego. W sieci hotelowej wykorzystane są technologie Microsoftu. Produktem tej firmy związanym z powyższą tematyką jest serwer z rodziny MS-SQL. Serwer ten umożliwia tworzenie baz danych dwóch typów relacyjny jak i nierelacyjnych. Tworzenie baz danych może się odbywać w dwojaki sposób:

1. SQL Server Management Studio, który jest nakładką graficzną
2. T-SQL.

Dzięki wbudowanym typom danych zabezpiecza to przed wpisaniem nieprawidłowej wartości w danym miejscu

5.2.3. Budowa bazy danych użytej w projekcie

Bazę, która została wykorzystana w projekcie można podzielić na dwie główne części: części zawierającą domyślną wartość na przykład cennik gastronomiczny, wyposażenia sali w dalszej części zwane słownikami i część powiązana z tworzoną propozycją cenową. Tabele słownikowe przez wzgląd na funkcje którą pełnią nie są powiązane z innymi tabelami. Taki podział tabel na dwa osobne zbiory został spowodowany bezpieczeństwem. Jeśli istniałaby relacja łącząca te dwie tabele to zmiana wartości w tabeli słownikowej powodowałaby zmianę cen produktów w starszych propozycjach. Efektem uniknięcia tego typu problemów jest rozdzielenie na dwie

odseparowane części. Gdyby tak nie było wtedy możliwość odtworzenia starej propozycji cenowej byłaby niemożliwa, co jest efektem niepożądanym z punktu widzenia działania aplikacji.

Drugi człon bazy danych stanowią tabele związane z tworzoną propozycją cenową. Są one podzielone w logiczny sposób uwzględniając podział przykładowej propozycji cenowej przedstawione przez sieć hotelową na przykład: produkty gastronomiczne, wyposażenie sali, szczegóły rezerwacji. Podział taki uwzględnia możliwość dalszego rozwoju aplikacji.

5.3. Komunikacja bazy danych z projektem programistycznym

5.3.1. Mapowanie obiektowo-relacyjne

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 w przypadku użycia dodatkowych frameworków, brak wymogu dotyczącego jego znajomości zapytań języka SQL przez fakt pracy wyłącznie na obiektach, które odwzorowują strukturę tabel.

Aplikacje komputerowe, których funkcjonalności zorientowane są na wielu użytkowników lub wymuszają konieczność ciągłego przechowywania i przetwarzania dużych ilości danych bardzo często korzystają z systemów bazodanowych. 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 znacz-

nym 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. Przedstawione zagadnienie wraz z porównaniem analogicznej operacji w technologii mapowania obiektowo-relacyjnej przedstawione zostało z poziomu kodu w kodzie źródłowym 1.

W celu przeciwdziałania przedstawionym problemom zdecydowano się zastosować dedykowany framework, który upraszcza developerowi przeprowadzanie wszelkich bazodanowych operacji.

```
//ADO.NET
//wymagane manualne dodanie pliku konfiguracji połączenia
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$$"));
connection.Open();
command.ExecuteNonQuery();
connection.Close();

//Entity Framework
// EF automatycznie odczyta plik konfiguracji połączenia
MyEntities dataContext = new MyEntities();
TestUser newUser = new TestUser
{ Login = "TestLogin", Password = "TestPa$$word" };
dataContext.Users.Add(newUser);
dataContext.SaveChanges();
```

Kod źródłowy 1: Porównanie operacji dodania użytkownika w ADO.NET oraz

Entity Framework

5.3.2. Zastosowane narzędzie ORM – Entity Framework

Entity Framework jest to dedykowane dla platformy .NET narzędzie mapowania obiektowo-relacyjnego, które wspiera budowę trójwarstwowych aplikacji bazodanowych. Budowa obiektowego modelu bazy danych w prezentowanym frameworku może przebiegać w zależności od potrzeb trzema ścieżkami.

Pierwszą opcją jest podejście Database First, które okazuje się przydatne w sytuacji, gdy obecna jest działająca fizycznie baza danych. W tym przypadku, korzystając z wbudowanego we framework kreatora, istnieje możliwość określenia lokalizacji bazy oraz automatycznego jej mapowania, w wyniku którego wygenerowane zostają potrzebne klasy obiektowego modelu bazy danych.

Kolejną metodą jest Code First umożliwiające utworzenie fizycznego modelu bazy danych na podstawie własnoręcznie napisanych klas w języku C# wraz z jej odpowiednimi adnotacjami [45].

Ostatnie podejście to Model First, które polega na zbudowaniu fizycznego modelu bazy danych posługując się wbudowanym we framework Designerowi, który w znacznym stopniu ułatwia tworzenie encji oraz właściwości bazy danych. Ścieżka ta jest wykorzystywana w sytuacji posiadania wyłącznie schematu bazy danych. Ze zbudowanego modelu generowany jest fizyczny model bazy danych jak i również klasy, które reprezentują model obiektowy.

5.3.3. Stosowanie poleceń bazodanowych ze strony projektu C# za pomocą Linq to Entities

Zastosowane narzędzie Entity Framework nie tylko w znacznym stopniu upraszcza połączenie bazy danych z projektem programistycznym ale także umożliwia w nim proste i intuicyjne wykonywanie poleceń bazodanowych. W projekcie w celu zaimplementowania założonych funkcjonalności stosowano trzy podstawowe polecenia modyfikujące zawartość bazy: Insert, Update oraz Delete. Entity Framework domyślnie zawiera moduł *LINQ to Entities*, który umożliwia wykorzystanie składni technologii LINQ [46] do operowania na bazodanowym źródle danych.

W celu wykonania polecenia SELECT zwracającego rekordy z bazy danych należy za pomocą przedstawionego w kodzie źródłowym 2 schematu wybrać nazwę

tabeli z obiektu kontekstu wygenerowanego przez Entity Framework, a następnie użyć polecenia *where* definiującego wyszukiwaną zależność. Finalnie poleceniem *select* następuje ustalenie zdefiniowanej wcześniej zwracanej zmiennej, w której przechowywane są wyszukane elementy. Tym sposobem dane przechowywane w bazie danych poddane zostają translacji na poziom obiektów, z których możliwe jest korzystanie z poziomu C# w sposób standardowy.

```
var exampleQuery = (from records in _context.TableName
                     where table.ColumnName == _valueToFind
                     select records);
```

Kod źródłowy 2: Opis polecenia select

Edycja danych znajdujących się w bazie danych z poziomu projektu programistycznego realizowana jest poprzez modyfikację opisanego polecenia *SELECT*. Modyfikacja ta polega na przekształceniu typu otrzymanego obiektu na typ klasy modelu Entity, który reprezentuje edytowaną bazodanową tabelę. W przypadku operowania na jednym rekordzie, przekształcenie te należy dokonać posługując się metodą *SingleOrDefault*, natomiast w przypadku wielu rekordów metodą *ToList*, która dokona konwersji na listę obiektów pożądanego typu. Do takiego utworzonego obiektu, programista ma możliwość odwoływania się i dokonywania zmian w standardowy dla języka C# sposób. Po operacji modyfikacji, wszystkie zmiany należy potwierdzić metodą *SaveChanges* na obiekcie modelu Entity, która uaktualnia zmodyfikowane elementy na poziomie bazy danych.

Dodanie rekordu do bazy danych jest operacją, które nie wymaga znajomości składni LINQ to Entities. Operacja ta polega na utworzeniu obiektu klasy wygenerowanej przez Entity Framework, która reprezentuje bazodanową tabelę, do której nowy rekord ma być dodany, a następnie uzupełnieniu jego elementów danymi. Tak zbudowany obiekt należy dodać do obiektu kontekstu, odwołując się do jego właściwości o nazwie interesującej nas tabeli bazy danych, a następnie w parametrze metody *Add* umieścić wcześniej zbudowany obiekt. Dokonane zmiany, analogicznie jak w przypadku edycji danych należy potwierdzić na obiekcie kontekstu. Przedstawienie opisaney operacji z poziomu kodu, dostępne jest również do wglądu w drugiej części listingu 1.

5.4. Automatyzacja wydawania kolejnych wersji programu

5.4.1. Continuous Integration/Continuous Delivery/Continuous Deployment

Ciągła integracja (ang. Continuous Integration, CI) jest praktyką stosowaną podczas procesu wytwarzania oprogramowania. Członkowie zespołów programistycznych synchronizują zmiany w kodzie źródłowym przynajmniej raz dziennie, dążąc do wielokrotnej integracji jednego dnia. Każda integracja weryfikowana jest przez narzędzia do automatyzacji (ang. build automation), takie jak Jenkins. Dla każdej zmiany kodu źródłowego w repozytorium kompilacja, czy testy jednostkowe mogą zostać wykonane automatycznie, co prowadzi do wcześniejszego wykrywania błędów. Stosowanie tej praktyki umożliwia zmniejszenie ilości pracy podczas łączenia zmian projektów programistycznych [47].

Ciągła dostawa (ang. Continuous Delivery) jest podejściem w inżynierii oprogramowania którego podstawowym założeniem jest zapewnienie wysokiej jakości oraz poprawności działania cyklicznie wytwarzanego oprogramowania. Wynikiem procesu jest stabilna wersja oprogramowania, która może zostać dostarczona do klienta w dowolnym czasie [48]. Rozwinięciem praktyki jest ciągłe wdrażanie (ang. Continuous Deployment), które umożliwia automatyczne wydawanie aplikacji do linii produkcyjnej [49].

5.4.2. Programy i pluginy użyte w Jenkins

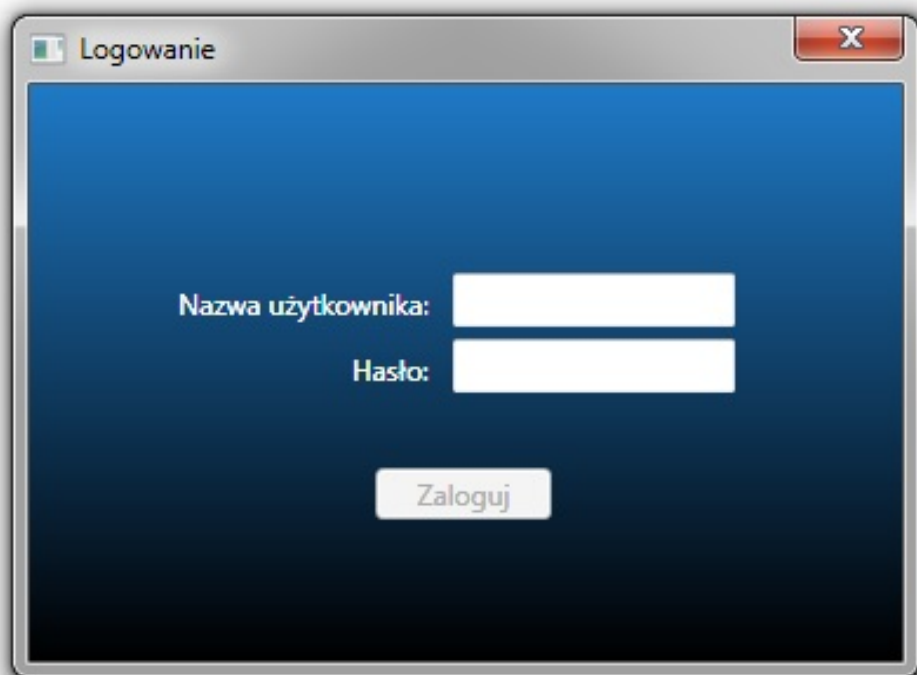
5.4.3. Schemat budowania programu

Kolejne wersje niniejszego projektu są wydawane zgodnie z zasadami Continuous Delivery. Plan *Build Project* pobiera kod źródłowy z repozytorium zapisanym na GitHubie. CAŁA SEKCJA DO DOKONCZENIA.

6. Testowanie aplikacji

6.1. Przeprowadzenie operacji logowania użytkownika

Podstawowym modulem każdej aplikacji wspierającej pracę wielu użytkowników na ich dedykowanych kontach jest moduł logowania. Po uruchomieniu aplikacji, która jest przedmiotem projektu, oczom użytkownika ukazuje się widocznie na rysunku 12 okno, którego zadaniem jest sprawdzenie jego tożsamości oraz w sytuacji jej potwierdzenia, przełączenie do odpowiedniego okna głównego aplikacji, w zależności od posiadanych uprawnień.



Rysunek 12: Okno procesu logowania, Źródło: Opracowanie własne.

Proces logowania od strony użytkownika polega na wprowadzeniu z poziomu klawiatury swojej nazwy konta składającej się z imienia oraz nazwiska oddzielonych kropką oraz hasła, które wybrano do zabezpieczenia swojego konta. Aplikacja na podstawie tych informacji przeprowadza operację ich weryfikacji, komunikując się z

bazą danych i wyszukując w odpowiednich tabelach rekordy, które pasują do otrzymanego schematu. W zależności od rezultatu tej akcji, użytkownikowi zwracana jest odpowiednia odpowiedź.

W sytuacji podania poprawnego loginu oraz hasła, aplikacja ukrywa okno logowania oraz uruchamia odpowiednie dla posiadanych uprawnień okno główne. Istnieją jednak inne schematy przeprowadzenia operacji logowania, takie jak wpisanie błędnego hasła lub loginu, nie uzupełnienie nazwy użytkownika lub pierwsze logowanie na konto, które zgodnie z ustalonymi przez zespół założeniami projektowymi ma umożliwiać ustalenie hasła przez logującego się użytkownika.

Wpisanie błędnego hasła lub nazwy konta wychwytywane jest przez mechanizm modułu logowania, który zwraca informację o problemie wraz z jego opisem. W celu zwiększenia bezpieczeństwa wypisywana jest ogólna informacja o otrzymaniu błędnych danych, a nie wyszczególniona, która informacja została podana błędnie.

TODO: SCREEN BŁĘDNEGO WPISANIA DANYCH (wrzucić po poprawkach wizualnych programu)

Pierwsze logowanie jest specyficzną formą logowania, w którym użytkownik posiada obowiązek wpisania hasła, z którego będzie korzystał w pracy z aplikacją. W chwili wpisania nazwy użytkownika, program w tle przeprowadza operację walidacji statusu konta i w sytuacji wykrycia, iż użytkownik loguje się pierwszy raz, wyświetla stosowną informację, która instruuje go o dalszych krokach. Ustalone przez użytkownika hasło ma obowiązek spełniać określone jego zasady bezpieczeństwa dotyczące posiadania przynajmniej ośmiu znaków, co najmniej jednej dużej oraz małej litery, a także cyfry.

TODO: /odnośnik do zrzutu ekranu ilustrującą opisaną sytuację/ (wrzucić po poprawkach wizualnych programu)

TODO: SCREEN PIERWSZEGO LOGOWANIA (wrzucić po poprawkach wizualnych programu)

6.2. Zarządzanie kontem sprzedawcy oraz administratora (obsługa)

6.3. Tworzenie nowej propozycji cenowej

Moduł tworzenia nowej propozycji cenowej umożliwia użytkownikowi aplikacji przeprowadzenie procesu utworzenia schematu wymaganych przez klienta usług wraz z ich zapisem do bazy danych. Tym sposobem wszelkie ustalenia dokonane z potencjalnym klientem zapisywane są na centralnym serwerze, z którego w razie potrzeby można wybraną propozycję pobrać i wygenerować jej plik w formacie PDF lub dokonać jej edycji.

W czasie kontaktu sprzedawcy z klientem, chcąc przedstawić ofertę cenową dotyczącą organizowanego przez klienta wydarzenia, sprzedawca posiada w menu głównym aplikacji opcję stworzenia nowej propozycji cenowej. W sytuacji wybrania przedstawionej opcji, oczom sprzedawcy ukazuje się forma przeznaczona do wpisania wymaganych danych. Forma ta przez wzgląd na kilka typów usług podzielona została na pięć zakładek, z których każda zawiera odpowiednia pola, umożliwiające ustalenie wszelkich elementów konkretnej usługi.

6.3.1. Opis klienta

Pierwsza zakładka zawiera wszelkie informacje dotyczące danych osobowych sprzedawcy, klienta oraz ogólnych danych o organizowanym wydarzeniu. Dane osobowe sprzedawcy oraz informacje o firmie, którą reprezentuje, pobierane są automatycznie z bazy danych. Operacja ta jest możliwa do wykonania dzięki przechowywaniu w programie informacji o tym, na jakie konto użytkownik został zalogowany. Wszelkie pozostałe dane sprzedawca ma obowiązek uzupełnić samodzielnie bazując na potrzebach klienta.

- *NAZWA FIRMY*

Przez wzgląd na możliwość obsługi klientów biznesowych wprowadzone zostało pole umożliwiające wpisanie nazwy firmy, którą klient reprezentuje. W celu jednoznacznej identyfikacji każdej propozycji cenowej, uznano iż pole to będzie jedną z kolumn listy propozycji okna głównego.

- *ADRES KLIENTA*

Pole to przeznaczone jest do wpisania adresu klienta zarówno w przypadku osoby indywidualnej jak i firmy. Po analizie wszelkich założeń projektowych

nie dostrzeżono konieczności rozdzielania danych adresowych - potrzebne są one tylko i wyłącznie do opisu klienta na wygenerowanym dokumencie PDF.

- *NIP*

NIP jest kolejnym polem opcjonalnym, które przeznaczone jest do wpisania numeru identyfikacji podatkowej. Jego wypełnienie konieczne jest wyłącznie w sytuacji obsługi klienta reprezentującego firmę. W przypadku klienta prywatnego pole to należy pozostawić puste.

- *TERMIN WAŻNOŚCI PROPOZYCJI*

Utworzona dla klienta propozycja cenowa posiada ustalony okres ważności, który domyślnie wykości cztery dni od sporządzenia i zapisania propozycji cenowej przez sprzedawcę. Spowodowane jest to częstymi zmianami cenników i chęcią uniknięcia sytuacji, w której klient po długim okresie czasu będzie chciał z posiadanej propozycji cenowej skorzystać. Sprzedawca dzięki modułowi edycji propozycji posiada możliwość aktualizacji terminu ważności propozycji, dzięki czemu utworzona propozycja cenowa nie musi być tworzona ponownie od podstaw.

- *KONTAKT ZE STRONY ZAMAWIAJĄCEGO*

Jest to podkategoria zawierająca cztery pola tekstowe, które przeznaczone są do wpisania imienia i nazwiska klienta, jego numeru telefonu oraz adresu e-mail. Ostatnie pole tekstowe (*Osoba decyzyjna*) umożliwia wpisanie osoby, która posiadać będzie uprawnienie do dokupywania usług nieuwzględnionych w propozycji cenowej w czasie trwania wydarzenia. Zdarza się, iż podczas jego trwania, organizator chce dobrać dla gości dodatkowe usługi, które nie są uwzględnione w ofercie, na bazie której wydarzenie jest przeprowadzane. W tej sytuacji w celu uniknięcia późniejszych problemów dotyczących zwiększenia kwoty końcowej wydarzenia, wybierana jest osoba, która decyduje jakie elementy mogą być dokupione. Ilustrując tę sytuację można posłużyć się przykładem imprezy weselnej do której błędnie przewidziano liczbę dostępnych napoi. Osoba decyzyjna może tę wartość zwiększyć z pełną odpowiedzialnością zwiększenia kosztów. Zawartość pola tekstowego osoby decyzyjnej automatycznie wypełniana jest zawartością pola tekstowego *Imię i nazwisko*. Istnieje

jednak możliwość, aby sprzedawca zmienił tą wartość na inną ponieważ nie zawsze osoba klienta jest osobą decyzyjną w czasie trwania wydarzenia.

- *TERMIN (od - do)*

Pola te określają datę rozpoczęcia oraz datę zakończenia organizowanego wydarzenia. Data rozpoczęcia odgrywa istotną rolę w tworzonej propozycji przez fakt, iż ceny sal uzależnione są właśnie od miesiąca, w którym dane wydarzenie będzie organizowane. Po wyborze daty, w polu *Miesiąc* ukazuje się nazwa miesiąca na podstawie którego dobierana będzie cena wybranej w późniejszym etapie tworzenia propozycji cenowej sali.

- *CZAS TRWANIA (od - do)*

Czas trwania definiuje planowane godziny, w czasie których przeprowadzone ma być wydarzenie. Bezpośrednio odwołują się one do wpisanej uprzednio daty rozpoczęcia oraz zakończenia. Na tej podstawie możliwe jest dokładne określenie okresu trwania wydarzenia.

- *ILOŚĆ OSÓB*

Pole to określa planowaną liczbę osób, które mają w danym wydarzeniu uczestniczyć. W celu weryfikacji, czy dana liczba osób fizycznie zmieści się na wybranej sali, sprzedawca ma możliwość posłużyć się dostępną poniżej prezentowanych pól tabelą pomocniczą.

- *STATUS PROPOZYCJI*

Pole to jest polem informacyjnym, który opisuje status tworzonej propozycji. Domyślnym statusem podczas stworzenia nowej propozycji jest "Nowa", którą sprzedawca w sytuacji oczekiwania na decyzję klienta ma obowiązek zmienić na "W trakcie realizacji", natomiast po sfinalizowaniu transakcji oznaczyć jako "Zrealizowana". Status propozycji cenowej wyświetlany jest na liście wszystkich propozycji w oknie głównym.

- *TABELA SAL*

W zależności od wybranej z listy rozwijanej sali oraz uprzednio wybranej dacie rozpoczęcia wydarzenia, sprzedawca ma możliwość otrzymania informacji o cenie sali, jej powierzchni oraz liczbie dostępnych miejsc. Informacje te

w czasie ustalania szczegółów transakcji umożliwiając wybór optymalnego dla potrzeb klienta pomieszczenia, w którym przez wzgląd na liczbę dostępnych miejsc będzie można rozlokować wszystkich uczestników. Wybrana z listy rozwijanej sala wraz z datą rozpoczęcia jednoznacznie identyfikuje cenę oraz nazwę pomieszczenia, której rekord w sposób automatyczny dodawany jest jako pierwszy w kolejnej zakładce opisującej szczegóły rezerwacji.

TODO: po edycji graficznej wrzucić tab1 (poszczególne pola, podzielone na dział, graficzne reprezentacja opisywanych rzeczy)

6.3.2. Sala i jej wyposażenie

Druga zakładka modułu tworzenia nowej propozycji cenowej dotyczy szczegółów rezerwacji dotyczących sali, jej dodatkowego wyposażenia oraz cen poszczególnych elementów. Na tym etapie negocjowany jest również rabat dotyczący finalnej ceny wybranej przez klienta sali.

- **WYBÓR WYPOSAŻENIA**

Dodanie elementów wyposażenia dodatkowego sali umożliwiając rozwijane listy, które zawierają dostępne dla hotelu elementy, z których klient może skorzystać. Po jego wybraniu, sprzedawca zobowiązany jest na drodze negocjacji ustalić z klientem *cenę jednostkową brutto*, podać jego *ilość* oraz *liczbę dni*, przez które będzie używane. Tak wpisane informacje zostają przeliczane, a ich wynik wyświetlany zostaje w polu *wartość brutto*. *Ceny jednostkowe netto* oraz całkowite *wartości netto* są również obliczane automatycznie na podstawie podanych cen brutto oraz ustalonej również z poziomu rozwijanej listy stawki VAT.

- **RABATY**

Ceny tabelaryczne wynajmowanych sal są cenami umownymi, narzuconymi przez menadżera odgórnie. Sprzedawca ma jednak prawo ich obniżania na drodze negocjacji w celu przedstawienia klientowi korzystnej oferty na tle konkurencji. Po operacji wyboru sali, w polu *"Standardowa cena sali"* widoczna jest jej cena, którą za pomocą znajdującego się poniżej pola można redukować. W chwili zmiany wartości rabatu, wszelkie wartości cenowe jego dotyczące są w czasie rzeczywistym odświeżane, co ułatwia ich kontrolę przez sprzedawcę.

TODO: po edycji graficznej wrzucić tab2 (poszczególne pola, podzielone na działy, graficzne reprezentacja opisywanych rzeczy)

6.3.3. Usługi gastronomiczne

Kolejnym krokiem w czasie procesu tworzenia propozycji cenowej jest wybór usług związanych z gastronomią. Zasada działania usług gastronomicznych jest podobna do poprzedniej zakładki, z tą różnicą iż wewnętrzne mechanizmy sprawdzające powiązania są znacznie bardziej skomplikowane.

- *WYBÓR ELEMENTÓW GASTRONOMICZNYCH*

Wszelkie elementy gastronomiczne przez wzgląd na ich ilość podzielone zostały na kategorie, które umożliwiają proste wyszukanie interesującego elementu. W celu dodania elementu gastronomicznego należy z pierwszej rozwijanej listy wybrać interesującą kategorię oraz z drugiej listy wybrać konkretny dla tej kategorii element. Po wykonaniu przedstawionych operacji, aktualne ceny jednostkowe wraz z podatkiem VAT zostają automatycznie uzupełniane, co usuwa ze sprzedawcy konieczność ich manualnego sprawdzania. Po wyborze ilości oraz liczby dni przez które produkt ma być dostępny, z poziomu tabeli wyświetlana zostaje jego zsumowana wartość.

- *MARŻE*

Pobierane z bazy danych ceny produktów są cenami przyjętymi jako minimalne ceny po których produkt może zostać sprzedany. W celu wygenerowania większego przychodu sprzedawca ma możliwość podwyższenia ceny produktu poprzez ustalenie wielkości jego marży, których domyślne wartości ustalone zostały przez menadżera sprzedaży. Przedstawiane marże podzielone zostały na pięć kategorii przez wzgląd na ich specyfikę - dla przykładu marża na napoje alkoholowe jest z definicji znacznie większa niż na potrawy bufetowe lub produkty niskobudżetowe.

TODO: po edycji graficznej wrzucić tab3 (poszczególne pola, podzielone na działy, graficzne reprezentacja opisywanych rzeczy)

6.3.4. Usługi noclegowe

Zakładka usług noclegowych opisuje liczbę oraz rodzaj wybranych pokoi hotelowych. Lista dostępnych pokoi wraz z wyszczególnionymi cenami automatycznie dostarczana jest do okna z bazy danych. Rolą sprzedawcy jest wybór odpowiedniej ich ilości oraz liczby dni. Jedyną możliwością obniżenia ustalonych przez menadżera cen jest ustalenie rabatu, który jednakowo obowiązuje wszystkie rodzaje pokoi. Po wpisaniu odpowiednich wartości, wewnętrzne mechanizmy programu przeliczają wszystkie wartości umożliwiając podgląd ich zsumowanych wartości netto i brutto.

TODO: po edycji graficznej wrzucić tab4 (poszczególne pola, podzielone na działy, graficzne reprezentacja opisywanych rzeczy)

6.3.5. Usługi dodatkowe i forma płatności

Ostatnią zakładką procesu tworzenia nowej propozycji cenowej jest zakładka umożliwiająca ustalenie finalnej formy w której realizowana będzie zapłata, dodanie indywidualnie ustalanych z klientem elementów, które nie są dostępne w zakresie standardowych usług oferowanych przez sieć hotelową oraz rezerwację miejsc parkingowych dla uczestników organizowanego wydarzenia. Przez wzgląd, iż przedstawiana zakładka jest ostatnią częścią tworzenia propozycji cenowej, zawiera także pola zawierające całkowity koszt netto oraz brutto wszystkich wybranych wcześniej usług.

- *USŁUGI DODATKOWE*

W celu realizacji procesu dodania usługi niestandardowej, pracownik ma obowiązek uzyskania od przełożonego informacji dotyczącej fizycznej możliwości jej realizacji podczas organizowanego wydarzenia i w sytuacji akceptacji może zapisać jej nazwę w polu *Rodzaj usługi*, uzupełnić ustaloną cenę brutto wraz z wartością VAT oraz wybrać jej ilość oraz liczbę dni. Tak utworzony rekord usługi zostanie, analogicznie jak w przypadku poprzednich zakładek odpowiednio przeliczony i wyświetlony w polach dotyczących wartości.

Rezerwacja parkingu jest elementem nieco prostszym. Obowiązkiem sprzedawcy jest ustalenie tylko i wyłącznie rodzaju wybranego parkingu, dostępnego z poziomu rozwijanej listy pierwszego wiersza okna oraz uzupełnienie jego ilości oraz liczby dni.

- **FORMA ZAPŁATY**

Podkategoria ta jest finalnym elementem tworzonej propozycji cenowej. Umożliwia ona sprzedawcy wybór formy w jakiej klient chce dokonać płatności, nazwy usługi zapisanej na fakturze oraz sposobu zapłaty za zamówienia indywidualne oraz parking. Opcje wszystkich przedstawionych elementów dostępne są z poziomu rozwijanych list, umożliwiając tym samym sprzedawcy bardzo szybką możliwość ich wyboru.

TODO: po edycji graficznej wrzucić tab5 (poszczególne pola, podzielone na działy, graficzne reprezentacja opisywanych rzeczy)

6.3.6. Zapis nowej propozycji cenowej

Operacja zapisu nowej propozycji cenowej możliwa jest do wykonania w każdej chwili tworzenia propozycji. Sprzedawca nie ma obowiązku tworzenia pełnego dokumentu, który w sposób natychmiastowy przekazywany będzie klientowi. Dostępna z poziomu menu opcja edycji istniejącej propozycji znosi konieczność jej finalnego utworzenia za pierwszym razem. W sytuacji chęci zapisu tworzonej propozycji, sprzedawca zobowiązany jest nacisnąć przycisk *Zapisz propozycję*, który po odpowiedniej konwersji danych zapisze wszystkie wymagane do późniejszej edycji elementy do bazy danych.

TODO: po edycji graficznej wrzucić przycisk zapisu + odwołanie do niego

6.4. Edycja istniejącej propozycji cenowej

6.5. Tworzenie pliku PDF istniejącej propozycji cenowej

Aby zapisać propozycję cenową do pliku PDF, w oknie głównym użytkownik wybiera z menu rozwijanego *Menu* opcję *Lista propozycji*. Zostaje wyświetlona lista propozycji cenowych.

Zostaje wyświetlona lista propozycji cenowych. Po kliknięciu przycisku *Zapisz do PDF*, pojawia się dialog wyboru plików. Użytkownik wpisuje nazwę pliku oraz lokalizację zapisu.

Jeżeli operacja się powiodła, użytkownik otrzyma komunikat.

6.6. Modyfikacja kont użytkowników/sprzedawców

6.6.1. Dodawanie konta

Aby utworzyć nowe konto użytkownika, w oknie głównym administrator wybiera z menu rozwijanego *Użytkownicy* opcję *Dodaj*.

Następnie pojawia się okno do którego wpisywane są dane użytkownika. Aby dodać użytkownika należy kliknąć przycisk *Dodaj*.

Jeżeli dodawanie zakończono sukcesem, użytkownik otrzyma komunikat.

W przeciwnym wypadku, użytkownik otrzyma komunikat o błędzie.

6.6.2. Edycja konta

Aby edytować dane użytkowników, w oknie głównym administrator wybiera z menu rozwijanego *Użytkownicy* opcję *Edytuj*.

Następnie zostanie otwarte nowe okno, które wyświetla dane użytkowników w tabeli. Aby edytować dane należy zaznaczyć wybraną komórkę, wpisać tekst.

6.6.3. Usuwanie konta

Aby usunąć konto użytkownika, w oknie głównym administrator wybiera z menu rozwijanego *Użytkownicy* opcję *Usuń*.

Następnie pojawia się okno, w którym z listy rozwijanej administrator wybiera konto. Aby usunąć konto należy kliknąć przycisk *Usuń*.

Jeżeli usuwanie powiodło się, zostaje wyświetlony komunikat.

6.6.4. Resetowanie haseł

Aby zresetować hasło użytkownika, w oknie głównym administrator wybiera z menu rozwijanego *Użytkownicy* opcję *Resetuj hasło*.

Następnie pojawia się okno, w którym z listy rozwijanej administrator wybiera konto. Aby zresetować konto należy kliknąć przycisk *Resetuj*.

Jeżeli operacją powiodła się, użytkownik otrzyma komunikat.

6.7. Modyfikacja słowników cenowych

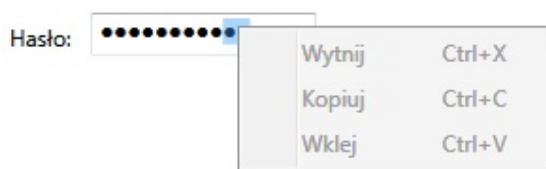
7. Specyfikacja wewnętrzna

7.1. Przeprowadzenie operacji logowania użytkownika

7.1.1. Bezpieczeństwo procesu logowania

Moduł logowania jest częścią systemu, do którego dostęp ma każdy użytkownik korzystający z prezentowanej aplikacji. Implikuje to konieczność jego zabezpieczenia przed niepowołanym użyciem dotyczącym dostępu do poufnych danych, takich jak dane osobiste oraz hasła, dla których dobrą praktyką odnoszącą się do bezpieczeństwa jest ich nieprzechowywanie w żadnym miejscu w postaci jawnej.

Pole wpisywania hasła przez użytkownika w oknie logowania stanowi dedykowana dla tego celu kontrolka PasswordBox, dostępna do wglądu na rysunku 13. Jest to zmodyfikowana kontrolka TextBox dostępna w technologii WPF, która wyświetla swoją zawartość w postaci ukrytej, uniemożliwiając jednocześnie wykonanie na jej zawartości operacji kopiowania oraz wycinania z poziomu klawiatury oraz myszy. Zabezpiecza to przed niechcianym podejrzeniem hasła oraz jego odzyskaniem przez osobę trzecią.



Rysunek 13: Kontrolka PasswordBox z przedstawieniem aspektów bezpieczeństwa,
Źródło: Opracowanie własne.

Sama operacja sprawdzania poprawności wpisanego hasła została zaprojektowana w taki sposób, aby otrzymane z kontrolki hasło nie było nigdzie zapisywane i porównywane w postaci jawnej. W chwili wpisania hasła przez użytkownika oraz kliknięcia przycisku logowania, następuje sprawdzenie ustalonych zasad dotyczących złożoności hasła opisanych w rozdziale 7.1.2 oraz w sytuacji ich zatwierdzeń hasło przekształcane jest za pomocą 256-bitowej odmiany algorytmu haszującego SHA-2

na skrót, który porównywany jest ze skrótem hasła dopasowanemu wpisanej nazwie użytkownika użytkownika w bazie danych. Na tej podstawie przyznawany lub odmawiany jest dostęp do dalszej części programu.

TODO: zrzut rekordu w bazie danych (hashe hasel) + kod porównujący hasła: wrzucić gdy włączę haszowanie w aplikacji

7.1.2. Wymagania złożoności haseł

Ustalenie hasła przez użytkownika programu implikuje obowiązek walidacji wprowadzonego przez niego ciągu znaków w celu sprawdzenia jego poziomu bezpieczeństwa. Krótkie hasła są bardziej podatne próbę ich złamania, niż dłuższe ciągi, składające się zarówno z liter jak i cyfr. W tym celu, w czasie ustalania przez użytkownika nowego hasła, wprowadzona została metoda, której zadaniem jest weryfikacja założonych z góry aspektów, które musi hasło spełniać w celu jego akceptacji. Wymogami tymi jest długość hasła, które składać się musi z przynajmniej ośmiu znaków, posiadanie minimum jednej dużej oraz małej litery, a także obecność w jego składzie cyfry. W przypadku niespełnienia chociaż jednej z przedstawionych zasad, hasło jest automatycznie odrzucane, a użytkownik informowany jest o zaistniałym problemie.

TODO: zrzut informacji o złym hasle

7.2. Konto administratora i użytkownika – ListView

Użytkownik może oglądać swoje propozycje ich ilość jak i z jak firmami związana jest dana propozycja cenowa. Do tego celu nie można w bezpośredni sposób wykorzystać bazy danych lecz została stworzona warstwa pośrednia w postaci klasy AdminProposition. Klasa ta zawiera pola wymagane do wyświetlenia propozycji cenowej w postaci imię nazwisko osoby odpowiedzialnej, status, jeśli dana propozycja cenowa jest dla firmy to firmę. Wykorzystując polecenia LINQ są pobierane dane z bazy danych i wykorzystując wbudowane mechanizmy, jest tworzona lista propozycji z wymaganymi polami. Przedstawia to listing 20

```
var myProposition = (from prop in _ctx.Proposition
                      from user in _ctx.Users
                      where user.Id == _userId
                      where prop.Id_user == _userId
```

```

// szuka propozycji użytkownika zalogowanego
select new AdminProposition
{
    PropositionId = prop.Id,
    UserFirstName = user.Name,
    UserSurname = user.Surname,
    CustomerFullName = prop.PropClient
                        .CustomerFullName,
    CompanyName = prop.PropClient.CompanyName,
    UpdateDate = prop.UpdateDate,
    Status = prop.Status
}).ToList();
PropositionsList = myProposition;
//przypisanie do listy propozycji
//w prawidłowej formie do wyświetlenia

```

Kod źródłowy 3: Polecenie wyciągające wszystkie propozycje użytkownika

Administrator ma również dodatkową możliwość wybierania propozycji danego użytkownika. Wykorzystując możliwości języka LINQ tworzona jest lista wszystkich użytkowników mających jakiekolwiek propozycje cenowe i przypisanie ich do ComboBox. Proces przypisywania prezentuje listing 9 Wraz z wyborem użytkownika z tej listy następuje odświeżenie ListView z propozycjami.

```

var userlist = (from s in _ctx.Users
                where s.Proposition.Any()
                select s).ToList();
userlist.Add(new Users());
//dodanie pustego użytkownika by
//móc wyświetlić wszystkie propozycje
UsersList = userlist;

```

Kod źródłowy 4: Polecenie wyciągające wszystkie propozycje użytkownika

Edycja propozycji w obydwu przypadkach odbywa się w ten sam sposób poprzez wybranie propozycji z ListView następuje przypisanie identyfikatora z bazy danych do zmiennej i wyszukanie wszystkich elementów danej propozycji. Z kolei wypełniane są wszystkie pola, które zostały zaznaczone.

7.3. Tworzenie propozycji cenowej

7.3.1. Opis klienta

7.3.2. Sala i jej wyposażenie

7.3.3. Usługi gastronomiczne

7.3.4. Usługi noclegowe

7.3.5. Usługi dodatkowe i forma płatności

7.4. Edycja słowników oraz kont użytkowników

7.4.1. DataGridView a dynamiczna komunikacja z Bazą danych

Aby umożliwić edycję danych z poziomu DataGridView, zaimplementowano funkcję obsługującą zdarzenie DataGridViewRowEditEndingEventArgs. Kiedy edycja danje komórki zostaje zakończona, wywoływane jest wnętrze funkcji której zadaniem jest dynamiczne przechwycenie nowej wartości i aktualizacja bazy danych. Użycie zmiennej dynamic, podyktowane jest tym że jest ona sprawdzana podczas wywołania, a nie kompilacji [51] co umożliwia odwołanie do nowych wartości zapisanych w komórkach. Kod funkcji jest następujący:

```
//pobranie identyfikatora użytkownika którego wiersz
//jest zaznaczony w DataGridView oraz zapis do zmiennej typu int
object item = UserList.SelectedItem;
string ID =
    (UserList.SelectedCells[0]
        .Column
        .GetCellContent(item) as TextBlock).Text;

int selected = Int32.Parse(ID);

//zapis danych z poszczególnych kolumn do zmiennej dynamicznej
dynamic userRow = UserList.SelectedItem;

//konwersja rodzaju konta z liczby na tekst
```

```
int tmp = 0;
if (userRow.UserAccountType == "Administrator")
tmp = 1;
else
    tmp = 2;

//deklaracja obiektu bazy danych
DiamondDBEntities _ctx = new DiamondDBEntities();
Users userUpdate = (from user in _ctx.Users
                    where user.Id == selected
                    select user).First();

//przypisanie nowych wartości z komórek do poszczególnych
//kolumn tabeli Users
userUpdate.Name = userRow.UserName;
userUpdate.Surname = userRow.UserSurname;
userUpdate.PhoneNum = userRow.UserPhoneNumber;
userUpdate.Email = userRow.UserEmail;
userUpdate.Position = userRow.UserPosition;
userUpdate.AccountType = tmp;
userUpdate.Login = userRow.UserLogin;

//zapis danych do bazy
_ctx.SaveChanges();
```

7.5. Tworzenie szablonu PDF propozycji cenowej

Za pomocą mechanizmów biblioteki MigraDoc, zaimplementowano funkcje tworzące tabele propozycji cenowej:

```
//inicjalizacja nowej tabeli
Table table = document.LastSection.AddTable();
table.Borders.Visible = true;
table.Format.Font.Size = 10;
```

```
table.Format.Font.Name = "Calibri";

//dodawanie nowej kolumny
Column column = table.AddColumn("3.750cm");
column.Format.Alignment = ParagraphAlignment.Left;

//dodawanie nowego wiersza, z przykładowymi atrybutami
Row row = table.AddRow();
row.Cells[0].Shading.Color = Colors.LightGray;
row.Cells[0].AddParagraph("WYNAJEM");
```

Poniższy kod, umożliwia zapis dokumentu w formacie PDF.

```
// deklaracja obiektu klasy PdfDocumentRenderer
PdfDocumentRenderer renderDocument =
    new PdfDocumentRenderer(true, PdfSharp.Pdf.PdfFontEmbedding.Always);
//renderowanie dokumentu
renderDocument.Document = document;
renderDocument.RenderDocument();
//zapis do pliku
renderDocument.Save(path);
```


8. Podsumowanie oraz perspektywy rozwoju oprogramowania

Celem prezentowanego projektu było wykonanie aplikacji bazodanowej wspierającej pracę wybranej sieci hotelowej, która umożliwia zautomatyzowanie procesu tworzenia propozycji cenowej, uproszczenie sposobu aktualizacji wszelkich cenników usług dostępnych w hotelu oraz możliwość kontroli pracowników przez kierownictwo. Przedstawione cele zostały w pełni zrealizowane, czego efektem jest działająca aplikacja bazodanowa posiadająca szereg modułów umożliwiających ich osiągnięcie.

Dzięki zastosowaniu środowiska bazodanowego, pracownicy mają pewność, iż dane dotyczące cen usług na których pracują są danymi aktualnymi, które aktualizowane są na bieżąco z poziomu konta menadżera sprzedaży. Aspekt ten usprawnienia proces aktualizacji danych, niwelując potrzebę korzystania ze skrzynek elektronicznych. Menadżer sprzedaży w sytuacji aktualizacji danej ceny ma obowiązek edycji odpowiedniej tabeli z poziomu swojego uprzywilejowanego konta, a połączenie aplikacji z bazą danych automatycznie zapewni wprowadzenie zmiany na kontach wszystkich pracowników. Baza danych oraz skategoryzowanie wszystkich produktów gastronomicznych, zwalnia natomiast z użytkownika konieczność manualnego wyszukiwania określonego elementu w czasie tworzenia propozycji cenowej. Wprowadzona funkcja kategorii, umożliwia wybór określonego typu produktu oraz kolejno wybranie go z listy która pozbawiona jest wszystkich produktów, które do wybranej kategorii nie zostały przypisane. Korzyścią płynącą z przedstawionej funkcji jest oszczędność czasu pracownika, która umożliwia przyspieszenie procesu tworzenia nowej propozycji cenowej lub edycji już istniejącej. Każda propozycja cenowa, dzięki przypisaniu do osoby, która ją tworzyła możliwa jest również do wglądu z poziomu uprzywilejowanego konta. Dzięki temu kierownictwo ma możliwość przeglądania przygotowywanych przez pracowników ofert, a co za tym idzie wgląd we wszelkie ustalone z klientami ceny oraz zniżki.

W fazie implementacji założonych modułów prezentowanej aplikacji napotkano na wiele problemów związanych ze zmianą wymagań projektowych i sposobem realizacji ustalonych funkcjonalności. Wraz z biegiem czasu powstawały nowe pomysły

dotyczące usprawnienia istniejących rozwiązań, które niejednokrotnie zwiększyłyby ich wydajność oraz efektywność. Rozwiązania te nie zawsze mogły być jednak wprowadzone przez pryzmat czasu którego to wymagały w celu ich implementacji, przetestowania oraz połączenia z istniejącym już systemem. Proponowane zmiany wiązały się także z modyfikacją istniejącej architektury systemu, co w znaczący sposób zmieniałoby zaplanowany wcześniej harmonogram prac i wydłużałoby finalne ukończenie projektu.

Pierwszym pomysłem rozbudowy prezentowanego systemu jest wprowadzenie funkcji tworzenia propozycji offline. Zgodnie z ustalonymi wymaganiami projektowymi, osoba korzystająca z aplikacji zobowiązana jest do posiadania dostępu do sieci Internet. W przypadku jego braku, praca z programem przez wzgląd na konieczność weryfikacji tożsamości na podstawie bazy danych jest niemożliwa. Wersja offline wprowadziłaby możliwość stworzenia nowej propozycji cenowej w sytuacji braku połączenia internetowego oraz zapis wszystkich jego elementów w postaci pliku na lokalnym dysku twardym. Implikuje to jednak szereg problemów do rozwiązania na tle synchronizacji z bazą danych oraz szablonu tworzonej propozycji. W sytuacji utworzenia nowej propozycji offline oraz późniejszym uzyskaniu dostępu do sieci, wszystkie jej elementy synchronizowane być powinny z bazą danych oraz lokalnie usuwane. Komplikacja na tle schematu tworzenia propozycji dotyczyłaby z kolei sposobu wypełnienia pól, których zawartość zależna jest od bazy danych.

Następną modyfikacją możliwą do wprowadzenia w przypadku rozwoju projektu jest modyfikacja obecnie zaimplementowanego szablonu wyboru elementów dostępnych usług. W chwili obecnej liczba możliwych do wyboru elementów każdej usługi jest z góry ustalona. Modyfikacja wprowadzałaby dynamicznie rozwijane rekordy, których liczba zależna byłaby od liczby wybranych elementów. Zmiana ta głęboko ingerowałaby w obecną architekturę modułu tworzenia propozycji i wymagałaby jej gruntownej przebudowy dotyczącej zmiany stosowanych kontrolerek graficznych, implementacji ich zachowań oraz walidacji wprowadzanych danych.

9. Tytuł drugiego rozdziału.

Bardzo długi tytuł.

Jego formatowanie jest trudniejsze

CACHE

Tu jest wewnątrz rozdziału drugiego.

Dodatek

Mój specjalny dodatek

CACHE

Tu treść dodatku. Zwróćmy uwagę na sposób numerowania dodatku, możliwa jest zmiana numerowania, patrz wyjaśnienia.

Rysunki

CACHE

Załączniki

CACHE

Tu programy

Oraz

```
<?php
    echo "test=$test";
?>
```

Twierdzenie 9.0.1. *Twierdzenie Twierdzenie Twierdzenie Twierdzenie Twierdzenie*

Bibliografia

- [1] <http://www.wykresy.net/liniowe/liczba-hoteli-w-polsce-ostatnie-12-lat.html>
- [2] <http://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/podmioty-gospodarcze-wyniki-finansowe/przedsiębiorstwa-niefinansowe/male-i-srednie-przedsiębiorstwa-niefinansowe-w-polsce-w-latach-2009-2013,22,1.html>
- [3] Jerzy Kisielnicki, Małgorzata Pańkowska, Henryk Sroka.: *Zintegrowane systemy informatyczne. Dobre praktyki wdrożeń systemów klasy ERP*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2012
- [4] <http://www.profitcrm.pl/crm>
- [5] <http://meteoryt.pl/>
- [6] <https://www.insert.com.pl>
- [7] [https://msdn.microsoft.com/pl-pl/library/w0x726c2\(v=vs.110\).aspx](https://msdn.microsoft.com/pl-pl/library/w0x726c2(v=vs.110).aspx)
- [8] <https://msdn.microsoft.com/pl-pl/vstudio/cc511286>
- [9] <http://www.thebestcsharpprogrammerintheworld.com/fundamentals/Base-Class-Library.aspx>
- [10] <http://www.etechpulse.com/2013/04/difference-between-bcl-and-fcl-in-net.html>
- [11] [https://msdn.microsoft.com/en-us/library/zcx1eb1e\(v=vs.110\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/zcx1eb1e(v=vs.110).aspx)
- [12] [https://msdn.microsoft.com/library/12a7a7h3\(v=vs.100\).aspx](https://msdn.microsoft.com/library/12a7a7h3(v=vs.100).aspx)
- [13] <http://www.tiobe.com/index.php/content/paperinfo/tpci/index.html>
- [14] <http://antyweb.pl/hello-world-czyli-krotka-historia-jezykow-programowania/>
- [15] <http://urriellu.net/en/articles-software/csharp-advantages.html>
- [16] Adam Nathan *WPF 4.5. Księga eksperta*, Wydawnictwo Helion, Gliwice , 2015

- [17] http://www.w3schools.com/xml/xml_what_is.asp
- [18] Jeffrey D. Ullman, Jennifer Widom *Podstawowy kurs systemów baz danych. Wydanie III* Wydawnictwo Helion, Gliwice , 2011
- [19] <https://www.visualstudio.com/pl-pl/downloads/download-visual-studio-vs.aspx>
- [20] <https://visualstudiogallery.msdn.microsoft.com>
- [21] <https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=29062>
- [22] Krasieński M.: *Nauki o zarządzaniu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu, Wrocław, 2013, str.24-32
- [23] <https://trello.com/platforms>
- [24] <http://www.gajdaw.pl/varia/subversion-system-kontroli-wersji-tutorial/p1.html>
- [25] <http://blog.undicom.pl/systemy-kontroli-wersji-ktore-wybrac/>
- [26] <https://git-scm.com/book/en/v2/Getting-Started-A-Short-History-of-Git>
- [27] <https://git-scm.com/>
- [28] <http://leniwy.eu/news,18,Git-poradnik-pocatkujacego.html>
- [29] <https://answers.atlassian.com/questions/303753/sourcetree-free-license>
- [30] <https://www.atlassian.com/software/sourcetree/overview>
- [31] <https://github.com/blog/40-we-launched>
- [32] Chappell D.: *Understanding .NET (2nd Edition)*, Wydawnictwo Addison-Wesley Professional, Boston 2006
- [33] Martin R.C.: *Czysty kod. Podręcznik dobrego programisty*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014
- [34] <https://www.jetbrains.com/resharper/features/>

- [35] <https://wiki.jenkins-ci.org/display/JENKINS/Meet+Jenkins>
- [36] <http://techwriter.pl/jenkins-opis-narzedzia/>
- [37] <https://opensource.org/licenses/MS-PL>
- [38] <https://acrobat.adobe.com/pl/pl/products/about-adobe-pdf.html>
- [39] <http://www.download.net.pl/jak-zapisac-dowolny-dokument-do-pliku-pdf/n/3662/>
- [40] <http://www.pdfsharp.net/>
- [41] Jaskiewicz A. *Inżynieria oprogramowania*, Wydawnictwo Helion, 1997
- [42] Petzold C. *Windows 8. Programowanie aplikacji z wykorzystaniem C# i XAML*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
- [43] 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
- [44] MacDonald M., *Pro WPF 4.5 in VB: Windows Presentation Foundation in .NET 4.5*, Wydawnictwo Apress, 2012
- [45] <https://msdn.microsoft.com/en-us/data/jj591583>
- [46] Magennis T., *LINQ to Objects w C# 4.0*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012
- [47] <http://www.martinfowler.com/articles/continuousIntegration.html>
- [48] <http://www.infoq.com/articles/cd-benefits-challenges>
- [49] <https://puppetlabs.com/blog/continuous-delivery-vs-continuous-deployment-whats-diff>
- [50] Bruce Schneier, *Schneier on Security: Cryptanalysis of SHA-1*, 2005
- [51] <http://www.pzielinski.com/?p=831>

Spis rysunków

1	Sposób dodawania towaru w ofercie, Źródło: Opracowanie własne. . .	16
2	Interfejs programu Asysten CRM, Źródło: Opracowanie własne. . . .	17
3	Interfejs programu Gestor GT, Źródło: Opracowanie własne.	18
4	Interfejs SQL Server Management Studio Express, Źródło: Opracowanie własne.	24
5	Interfejs aplikacji webowej Trello, Źródło: Opracowanie własne. . . .	25
6	Szczegóły zadania na pojedynczej kafelce., Źródło: Opracowanie własne.	26
7	Atlassian SourceTree, Źródło: Opracowanie własne.	28
8	Statystyka wkładu z dnia 13 grudnia 2015 r., Źródło: Opracowanie własne.	29
9	Kontrolka DatePicker, Źródło: Opracowanie własne.	32
10	Kontrolka TimePicker, Źródło: Opracowanie własne.	33
11	Przepływ danych w modelu MVVM, Źródło: www.tomaszmalesza.pl .	36
12	Okno procesu logowania, Źródło: Opracowanie własne.	45
13	Kontrolka PasswordBox z przedstawieniem aspektów bezpieczeństwa, Źródło: Opracowanie własne.	55

Kody źródłowe

1	Porównanie operacji dodania użytkownika w ADO.NET oraz Entity Framework	40
2	Opis polecenia select	42
3	Polecenie wyciągające wszystkie propozycje użytkownika	56
4	Polecenie wyciągające wszystkie propozycje użytkownika	57