

Prosjektinnlevering 2

onsdag 27. februar 2019 23.13

.JAR er vedlagt innlevering, sammen med .ZIP av all kildekode.

Tekstlig dokumentasjon:

- i. Følgende klasser finnes i programmet, med tilhørende oppgaver:
 1. DatabaseManager tar seg av sending av alle queries og updates, altså SQL-controller.
 2. QueryManager inneholder alle queries i string-format, som statiske metoder med nødvendige argumenter.
 3. ConsoleManager bruker alle metodene i QueryManager for å yte faktisk funksjonalitet, og er mer lettlest og brukelig enn QueryManager.
 4. Main er main-klassen som i konsoll-vinduet spør brukerne hva de vil, og behandler streng-inputen fra brukeren, slik at programmet kan kjøre. Det er denne klassens main-metode som kjøres i .JAR-fila.
- ii. Slik har vi implementert/løst use-casene:
 1. Apparater, øvelser, treningsøkter er alle entitetsklasser/tabeller i databasen, og kan lett hentes ned/oppdateres ved hjelp av javaklassene.
 2. I ConsoleManager gir metoden "getNSisteTreningsøkter()" oss mulighet til å hente de siste n treningsøktene. Man kan også lese notater til hver enkelt økt.
 3. I ConsoleManager gir metoden "getResultat()", ved hjelp av nedre og øvre tidsgrense, oss resultatene fra tidsintervallet.
 4. Metodene "MakeØvelsesgruppe", "MakeØvelseIØvelsesgruppe" og "GetLike" løser til sammen hele usecasen.
 5. Hver gang, etter man har lagt til en ny økt, sjekker man oppmot databasen om antall % 2 = 0, og i så tilfelle får du en popup som ber deg kjøpe en premie og feire at du har trent to ganger siden sist premie/siden du startet å bruke appen.