Projekt zaliczeniowy



Programowanie obiektowe Rok akademicki 2024/2025

Autorzy:

Sonia Szoen Evelina Ragucka Monika Zelek

[Krótkoterminowy wynajem nieruchomości – system zarządzania]

Opis projektu

Projekt nosi nazwę **ProjektSystemZarzadzania** i jest systemem zarządzania nieruchomości od strony agencji. Jego głównym celem jest umożliwienie przechowywania, edycji, oraz zapisu danych dotyczących nieruchomości i ich wynajmów.

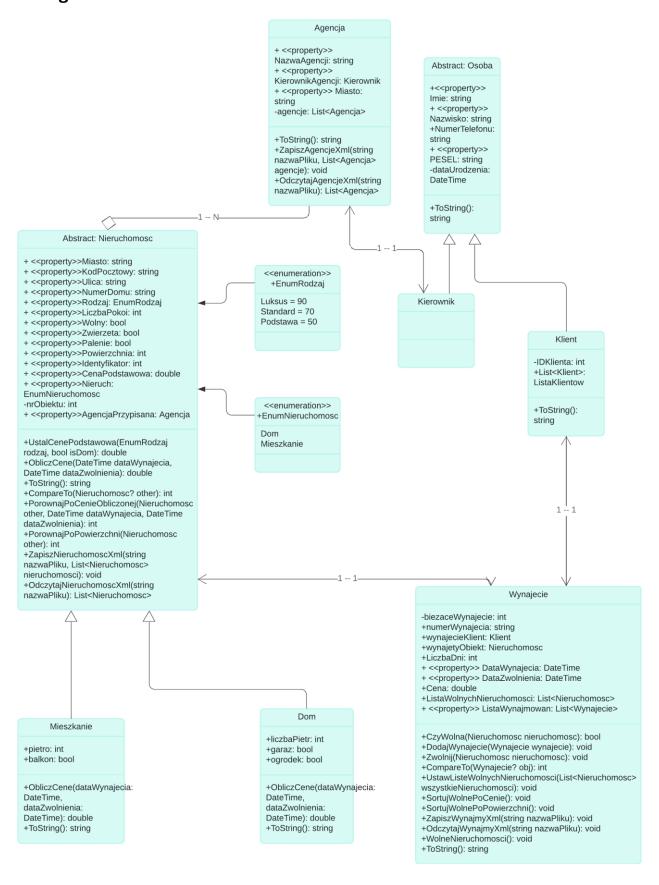
Podział ról

Sonia Szoen: GUI

Ewelina Ragucka: Klasy Nieruchomosc, Dom, Mieszkanie, Wynajecie, Testy jednostkowe

Monika Zelek: Klasy Osoba, Klient, Kierownik, Agencja, Diagram Klas, Sprawozdanie

Diagram klas



Opis klas:

- Nieruchomość reprezentuje ogólną strukturę dla różnych typów nieruchomości, stanowi klasę bazową dla klas Dom i Mieszkanie. Zawiera pola i metody związane z lokalizacją, cechami, kosztami wynajmu oraz funkcjonalnościami zarządzania nieruchomościami. Klasa implementuje interfejs IComparable<Nieruchomość> co umożliwia porównywanie nieruchomości według ceny podstawowej lub powierzchni.
- Dom dziedziczy po klasie Nieruchomość, która reprezentuje szczególny rodzaj nieruchomości – dom. Zawiera dodatkowe właściwości związane z cechami domu, takie jak liczba pięter, obecność garażu czy ogródka. Umożliwia także wyliczenie ceny wynajmu, uwzględniając te specyficzne cechy.
- Mieszkanie dziedziczy po klasie Nieruchomość, dzięki czemu korzysta z jej
 podstawowych pól i funkcji, a także dodaje własne cechy, takie jak piętro oraz obecność
 balkonu. Klasa umożliwia obliczanie ceny wynajmu z uwzględnieniem dodatkowych
 kosztów wynikających z piętra oraz balkonu.
- Osoba reprezentuje dane osoby w systemie, przechowując podstawowe informacje takie jak imię, nazwisko, numer telefonu, PESEL oraz datę urodzenia. Umożliwia walidację i zarządzanie danymi osobowymi w sposób bezpieczny i kontrolowany.
- Klient dziedziczy po klasie Osoba i reprezentuje klienta w systemie. Dodaje do podstawowych danych osoby mechanizm nadawania unikalnego identyfikatora oraz zarządzania listą wszystkich klientów.
- Kierownik reprezentuje osobę pełniącą funkcję kierownika w systemie. Jest to prosta klasa dziedzicząca po klasie Osoba.
- Wynajęcie reprezentuje transakcję wynajmu nieruchomości, zawierając informacje o kliencie, wynajmowanej nieruchomości oraz datach wynajmu i zwolnienia. Umożliwia dodawanie, zwalnianie oraz sortowanie wynajmów według ceny lub powierzchni nieruchomości, a także zapewnia walidację dat i obsługę błędów za pomocą własnego wyjątku. Zapisuje dane w formacie XML
- Agencja reprezentuje agencję nieruchomości, przechowuje dane o jej nazwie, kierowniku i lokalizacji, a także umożliwia zapis i odczyt danych agencji w formacie XML. Zapewnia mechanizmy walidacji wprowadzanych danych oraz obsługę wyjątków przy operacjach na plikach XML.
- Program zarządza procesami związanymi z nieruchomościami, agencjami i wynajmem.
 Zawiera metody do tworzenia listy istniejących nieruchomości i agencji, oraz przypisywania wynajmów klientom na podstawie dostępnych nieruchomości. Ponadto, klasa umożliwia zapisywanie wszystkich danych do plików XML, zapisane dane później wyświetlamy w interfejsie graficznym.
- UnitTest1 testuje podstawowe funkcjonalności projektu dla klas takich jak Agencja,
 Dom, Mieszkanie i Wynajęcie. Sprawdza poprawność walidacji danych, obsługę wyjątków,

dodawanie i zwalnianie nieruchomości, obliczanie cen wynajmu oraz zgodność opisów tekstowych z oczekiwanym formatem.

Opis funkcjonalności

Należy opisać podstawowe funkcjonalności dostępne w projekcie wraz z podaniem klas, które zapewniają te funkcjonalności. Można tutaj dodać kilka zrzutów ekranu.

Cały nasz program przedstawia system zarządzania nieruchomościami, z którego korzysta Agencja Nieruchomości. Interfejs Graficzny wykorzystując kod z klas i całego projektu wyświetla okienka umożliwiające łatwe korzystanie z funkcji projketu.

Funkcjonalności klas:

Agencja -reprezentuje agencję nieruchomości

- ZapiszAgencjeXml(string nazwaPliku, List<Agencja> agencje) zapisuje listę agencji do pliku XML, aby umożliwić trwałe przechowywanie danych oraz wczytanie agencji do GUI
- OdczytajAgencjeXml(string nazwaPliku) odczytuje dane agencji z pliku XML

Osoba – abstrakcyjna klasa stworzona na potrzeby utworzenia takich obiektów jak klienci i kierownicy

Nieruchomość - abstrakcyjna klasa stworzona na potrzeby utworzenia takich obiektów jak dom i mieszkanie

- UstalCenePodstawowa(EnumRodzaj rodzaj, bool isDom) ustala cene podstawową na podstawie rodzaju nieruchomości oraz jej typu
- ObliczCene(DateTime dataWynajecia, DateTime dataZwolnienia) virtualna klasa, która jest bazą do wyliczenia ceny wynajmu w zależności od okresu i ceny podstawowej, w klasach dziedziczących dodatkowo zwiększa cenę w zależności od cech domu lub mieszkania
- ZapiszNieruchomoscXml(string nazwaPliku, List<Nieruchomosc> nieruchomosci) serializacja nieruchomości do XML
- OdczytajNieruchomoscXml(string nazwaPliku) deserializacja nieruchomości z pliku XML

Wynajęcie – obsługuje wynajem nieruchomości

- CzyWolna(Nieruchomosc nieruchomosc) sprawdza, czy dana nieruchomość jest wolna
- DodajWynajecie(Wynajecie wynajecie) dodaje wynajem do listy aktywnych wynajmów i oznacza nieruchomość jako zajętą
- Zwolnij(Nieruchomosc nieruchomosc) zwalnia nieruchomość i usuwa wynajem
- UstwListeWolnychNieruchomosci
- SortujWolnePoCenie() sortuje wolne nieruchomości po cenie

- SortujWolnePoPowierzchni() sortuje wolne nieruchomości po powierzchni
- ZapiszWynajmyXml(string nazwaPliku) zapisuje listę wynajmów do pliku XML
- OdczytajWynajmyXml(string nazwaPliku) Odczytuje listę wynajmów z pliku XML
- WolneNieruchomosci() wyświetla wolne nieruchomości z listy i następnie wyświetla je posortowane po cenie i po powierzchni

Funkcjonalności oraz działanie Graficznego Interfejsu Użytkownika:

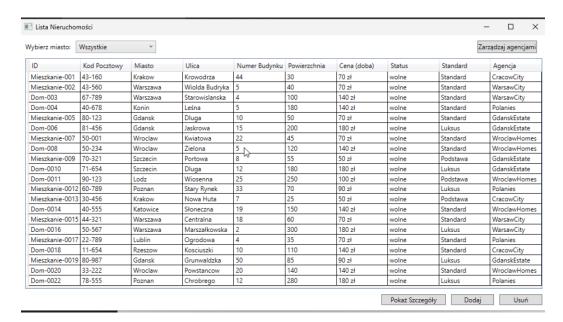
Menu

Jest to okno powitalne systemu wynajmu. Wyświetlane jest logo oraz lista wyboru: Zarządzaj nieruchomościami, zarządzaj agencjami, wolne nieruchomości, zarządzaj wynajmem oraz wyjdź. W zależności od tego, jakie działanie chcemy wypełnić – klikamy odpowiedni przycisk.

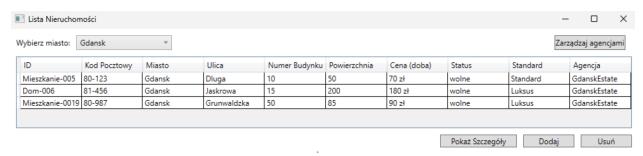


1. Zarządzaj Nieruchomościami

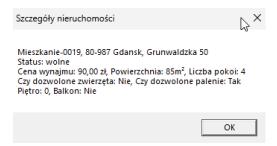
Jest to okno, które wyświetla wszystkie nieruchomości, gdzie jest wskazany ich typ, rodzaj standardu, cena, adres i inne ważne informacje.



Filtracja – jest możliwość filtracji ofert nieruchomości według wybranego miasta.

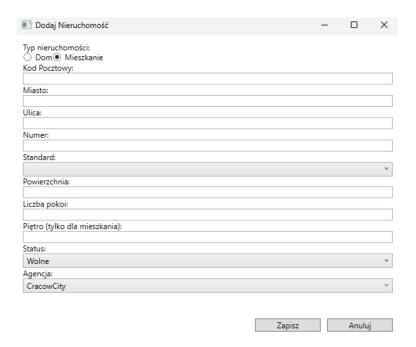


Pokaż szczegóły – Po kliknięciu na wybrana ofertę nieruchomości, a następnie po kliknięciu przycisku "Pokaż szczegóły", wyświetlą się dodatkowe informacje o obiekcie, między innymi czy jest dozwolone palenie, zwierzęta, czy jest balkon, ogródek, garaż itd.



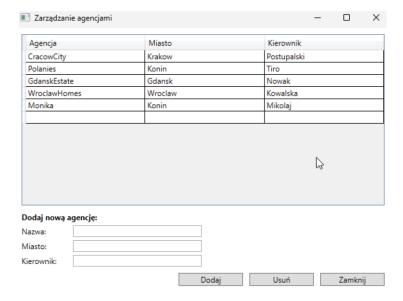
Dodaj – przycisk ten przekierowuje do kolejnego okienka, które umożliwia dodanie nowej oferty nieruchomości po wpisaniu wszystkich niezbędnych danych.

Usuń – po zaznaczeniu określonej oferty i kliknięciu przycisku "Usuń" można usunąć ofertę.



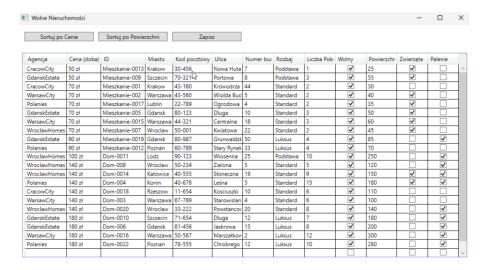
2. Zarządzaj agencjami

W tym oknie są wyświetlane podstawowe informacje o agencjach nieruchomości: nazwa, miasto oraz kierownik. Jest też możliwość dodania nowej agencji po wpisaniu odpowiednich danych. Można również agencje usunąć.



3. Wolne Nieruchomości

To okno jest przeznaczone do pracy z wolnymi nieruchomościami. Wyświetla listę wszystkich wolnych mieszkań i domów oraz wszystkie specyfikacje nieruchomości. Dodatkowo też umożliwia sortowanie według ceny i według powierzchni rosnąco.



 Zarządzaj wynajmem – wyświetla historię już zrealizowanych i zaplanowanych wynajmów nieruchomości, wyświetla wyliczoną cenę i zawiera pozostałe informacje o wynajęciu i kliencie.

Pokaż szczegóły - po wybraniu wynajmu i kliknięciu przycisku wyświetlą się dodatkowe informacje o wynajęciu, takie jak agencja, której nieruchomość była wynajęta, oraz PESEL klienta, który nie może być tak od razu widoczny w liście ze względu na ochronę danych.



Dodaj wynajem –umożliwia dodanie nowego wynajmu po wpisaniu wszystkich niezbędnych informacji.

5. Wyjdź – przycisk zamykający okno

