Univerzitet u Zenici Politehnički fakultet Zenica Softversko inženjerstvo

NAPREDNE TEHNIKE PROGRAMIRANJA

"EVIDENCIJA RADNIKA" (DOKUMENTACIJA)

Studenti: Mentor:

Ekinović Kenan Begić Amir Haskić Amar Tutnjić Eldar

Tabak Edin

Zenica, juni/2020.

Sadržaj

UVOD	3
SPECIFIKACIJE KONZOLNOG PROGRAMA	
Strukture	4
Enumeracija:	4
Regularne funkcije:	
Rekurzivna funkcija:	
Funkcije dekoracije:	5
Napredne stvari:	5
IZGLED KONZOLNE APLIKACIJE	
ZAKLIUČAK	g

UVOD

Tema koju smo razradili iz predmeta "Napredne tehnike programiranja" je "konzolna aplikacija zvana "VEX" odnosno naša tema je bila "Evidencija radnika". Ono što ćemo predstaviti u ovoj konzolnoj aplikaciji jeste unos, pretraga, uređivanje, sortiranje traženih radnika. Također korištene su funkcije i tehnike koje smo tokom ovog semestra obrađivali, a to su:

- Rekurzivna funkcija
- > Strukture
- > Enumeracije
- > Dinamička alokacija memorije
- > Manipulacija sa karakterima
- > Manipulacija fajlovima
- > Napredne funkcije dekoracije

SPECIFIKACIJE KONZOLNOG PROGRAMA

Strukture

Ono što je bilo od nas traženo jeste da imamo bar dvije strukture, što možemo da vidimo da to i imamo. Dole će biti prikazana struktura sa njenim objektima koji će naknadno biti objašnjeni.

```
struct Posao {
  char nazivFirme[50];
  char pozicijaUFirmi[50];
  char adresaFirme[50];
  float plata;
  int godinaZaposlenja;
};
struct Radnik {
  int uID;
  char ime[50];
  char prezime[50];
  char datumRodjenja[15];
  char adresaStanovanja[50];
  char brojTelefona[13];
  char emailAdresa[50];
  statusRadnika zaposlenje;
  Posao mjestoZaposlenja;
};
Gore imamo dvije strukture, jednu "Radnik" i drugu "Posao". Možemo vidjeti objekte koje smo
definisali unutar tih struktura.
Enumeracija:
   enum statusRadnika { Nezaposlen = 0, Zaposlen };
Regularne funkcije:
   void unosRadnika(Radnik& R);
```

- void ispis(Radnik* R);
- ➤ void editRadnika(Radnik* R);
- void pretragaRadnika(Radnik* lRadnika, int kapacitetBaze);

Rekurzivna funkcija:

float pronadjiMinPlatu(Radnik R[], int kapacitetBaze);

Funkcije dekoracije:

- void ucitajMenu();
- void dekoracijaMainMenu(const string& poruka, unsigned int msc);

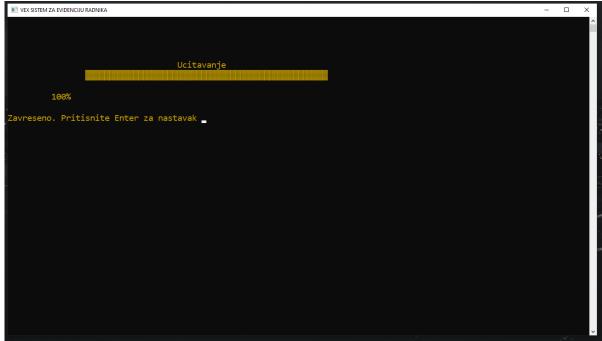
Napredne stvari:

- using std::flush;
- using std::this_thread::sleep_for;
- > using std::chrono::milliseconds;
- > #pragma warning(disable : 4996)

Kao što možemo vidjeti koristili smo neke napredne funkcije, odnosno neke dijelove određenih namespace-ova. Kako bismo "rasteretili" program upaloli smo samo potrebne ugradbene funkcije koje su nam potrebne za izvršavanje određenih dekorativnih stvari.

IZGLED KONZOLNE APLIKACIJE





```
Ime: Eldar
Prezime: Tutnjic
Datum rodjenja radnika: 28.11.1006.
Adresa stanovanja radnika: Zenica
Broj telefona: 060
Email adresa: me@eldartutnjic.com
Ime firme: Apple
Pozicija u firmi: Team lead developer
Adresa firme: San F
Godina zaposljenja: 2019
Plata (neto + bruto): 7834.9

Da li zelite urediti podatke o radniku? 1-DA/0-NE:
```

ZAKLJUČAK

Možemo vidjeti da je konzolna aplikacija izuzetno dobra, kvalitetna iako bi se trebala još malo doraditi, vjerovatno kod bolje optimizovati (ovo je ipak pisano studentski ne profesionalno). Da li će vidjeti primjenu u budućnosti to ne znamo, ali zasigurno možemo reći da je konzolna aplikacija primamljiva.

Nadamo se da smo Vas kupili ovim sitnicama poput naziva aplikacije (nema ono C://users...), poput ovog loading screen-a, ovog DOS efektra kada se karakteri pojavljuju kao i popup (modal) poruka. Znamo da su svi studenti težili da ima admin i user, ali nama to nije bilo potrebno. Jer evidenciju radnika vodi administrator, nema svakako obični korisnik pristup da vidi podatke o radnicima tako da smo to izostavili jer smo znali da će to svi.