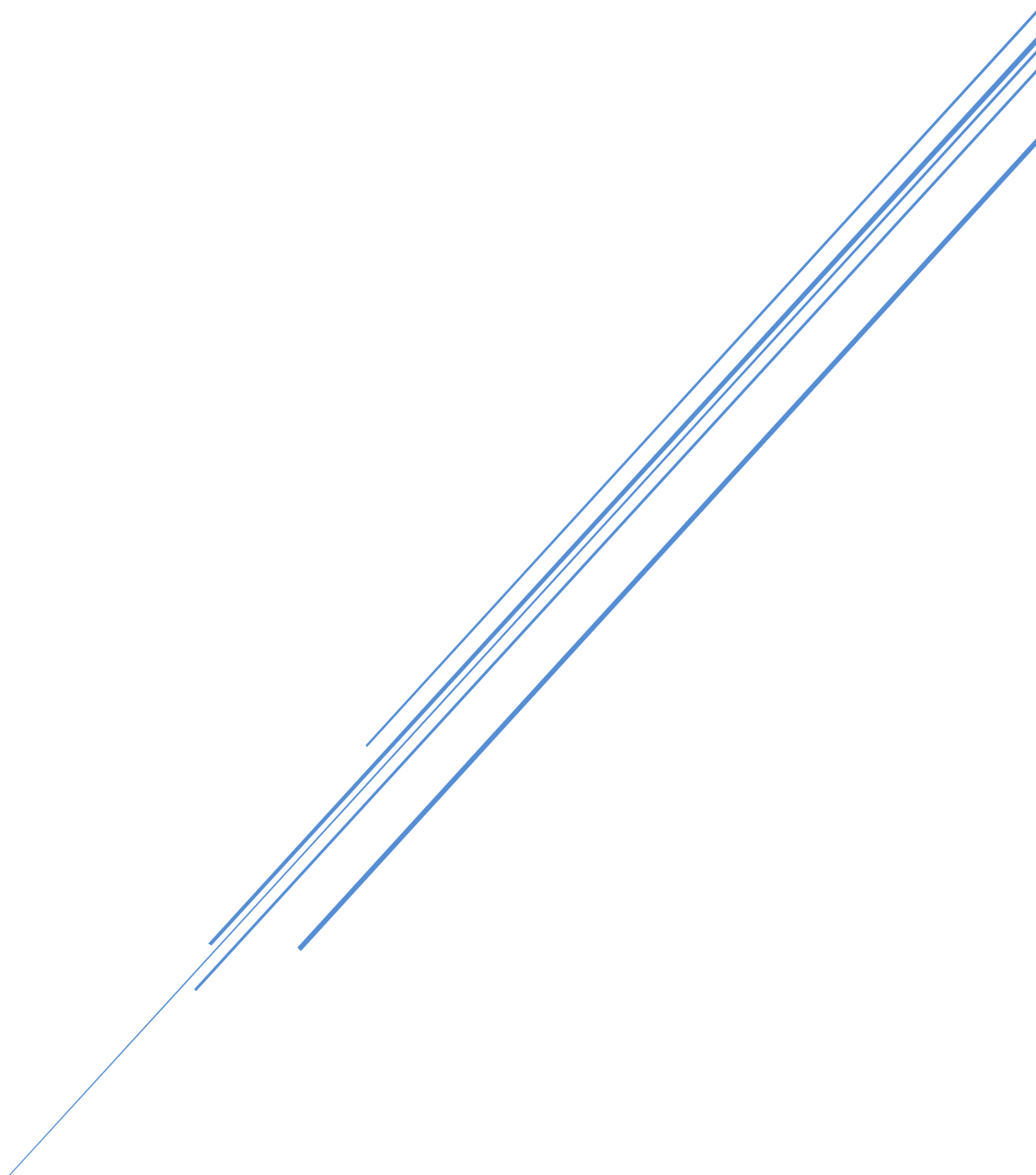


DOKUMENTACJA

Symulator Bankomatu



Jakub Soboczyński
nr_indexu: 95866

Symulator Bankomatu.

Opis działania:

Program napisany w języku C# jako aplikacja WPF, która po uruchomieniu prosi nas o wprowadzenie numeru karty oraz hasła w postaci numeru PIN. Po wpisaniu danych program łączy się z lokalną bazą danych (XAMPP – domyślny login, hasło oraz port), sprawdza czy istnieje rekord w bazie zawierający podany numer karty oraz jeżeli taki numer istnieje sprawdza czy wpisany PIN jest taki sam jak przypisany PIN do numeru karty w bazie danych „Cash_machine”.^[1]

Jeżeli logowanie przebiegnie pomyślnie ukaże się nam menu główne.^[2] Do wyboru mamy następujące opcje:

1. Stan konta

Po kliknięciu przycisku „Stan konta” program łączy się z bazą danych, wyszukuje w bazie numer aktualnie zalogowanego użytkownika oraz pobiera wartość stanu konta i wyświetla ją na ekranie w polu tekstowym.^[3]

2. Wpłata

Po kliknięciu przycisku „Wpłata” użytkownik wpisuje w pole tekstowe wartość, którą zamierza wpłacić na swoje konto. Gdy użytkownik wpisze wartość spełniającą wymogi, nastąpi pomyślne wpłacenie pieniędzy na konto i zaktualizowanie wartości w bazie danych. Natomiast jeżeli wpisana wartość jest większa niż 10 000 zł lub wpisana wartość jest liczbą ujemną program wyświetli odpowiedni komunikat o błędzie „Maksymalnie jednorazowo można wpłacić 10 000 zł...” lub „Podana kwota jest ujemna. Proszę wpisać poprawną kwotę...”.^[4]

3. Wyplata

Po kliknięciu przycisku „Wyplata” użytkownik wpisuje w pole tekstowe wartość, którą zamierza wypłacić ze swojego konta. Gdy użytkownik wpisze wartość spełniającą wymogi, nastąpi pomyślne wypłacenie pieniędzy z konta i zaktualizowanie wartości w bazie danych. Natomiast jeżeli wpisana wartość jest większa niż jego aktualny stan konta lub wpisana wartość jest liczbą ujemną program wyświetli odpowiedni komunikat o błędzie „Podana kwota jest wyższa niż twój stan konta...” lub „Podana kwota jest ujemna. Proszę wpisać poprawną kwotę...”.^[5]

4. Przelew

Po kliknięciu przycisku „Przelew” użytkownik wpisuje w pola tekstowe odpowiednio numer karty odbiorcy oraz kwotę przelewu, którą zamierza przelać ze swojego konta na konto odbiorcy. Jeżeli numer konta widnieje w bazie danych oraz kwota przelewu spełnia określone wymogi, nastąpi pomyślne przelanie pieniędzy z konta na konto odbiorcy oraz zaktualizowanie wartości w bazie danych.

Natomiast jeżeli wpisany numer konta nie istnieje, jest numerem aktualnie zalogowanej osoby, wpisana wartość kwoty przelewu jest większa niż jego aktualny stan konta lub wpisana wartość jest liczbą ujemną program wyświetli odpowiedni komunikat o błędzie „Błędny numer karty. Wpisz poprawny numer karty...”, „Wpisałeś swój numer konta. Wpisz inny numer konta, żeby przelać środki...”, „Podana kwota jest wyższa niż twój stan konta...”, „Podana kwota jest ujemna. Proszę wpisać poprawną kwotę...”.^[6]

5. Zmiana kodu PIN

Po kliknięciu przycisku „Zmiana kodu PIN” użytkownik wpisuje w pola tekstowe odpowiednio nowy kod PIN oraz powtórzenie nowego kodu PIN. Jeżeli nowy kod PIN spełnia określone wymogi, nastąpi pomyślna zmiana kodu PIN oraz zaktualizowanie wartości w bazie danych.

Natomiast jeżeli wpisany nowy kod PIN jest aktualnie używanym kodem zalogowanej osoby, nie jest taki sam w dwóch polach tekstowych, nie składa się z dokładnie 4 liczb lub zawiera litery wtedy program wyświetli odpowiedni komunikat o błędzie „To twój aktualny kod PIN. Jeżeli chcesz zmienić, wpisz inny kod PIN...”, „Twoje kody PIN różnią się. Wpisz takie same kody PIN...”, „Kod PIN musi się składać z 4 cyfr. Wpisz poprawne kody PIN...”, „Twoje kody PIN zawierają litery. Kod PIN musi się składać wyłącznie z cyfr...”.^[7]

6. Wyloguj

Po kliknięciu przycisku „Wyloguj” następuje wylogowanie oraz otwarcie okna logowania.

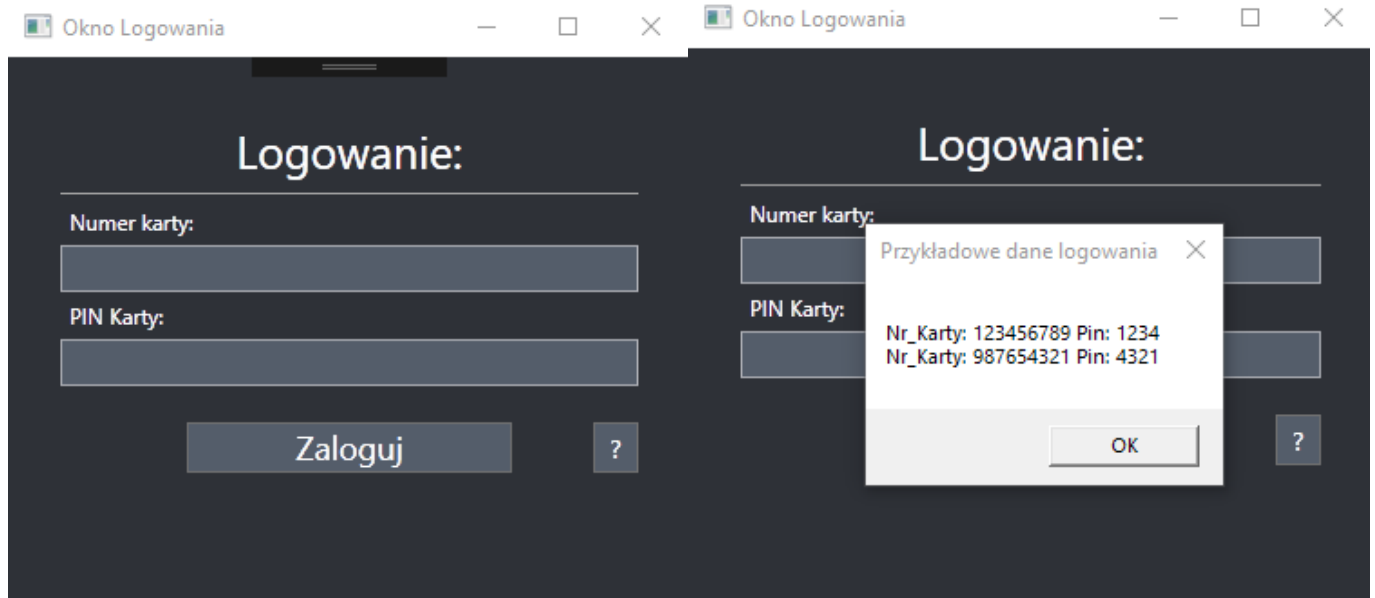
Wykorzystane biblioteki dll:

- MySql.Data.dll (using MySql.Data.MySqlClient;)

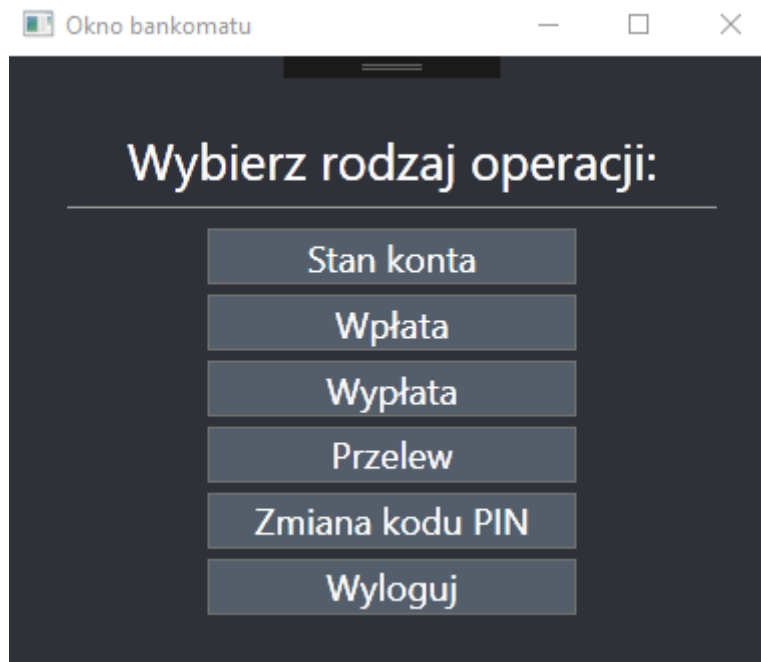
Połączenie z bazą danych wymagało użycia tej biblioteki w projekcie do poprawnego działania aplikacji.

Zrzuty ekranu aplikacji:

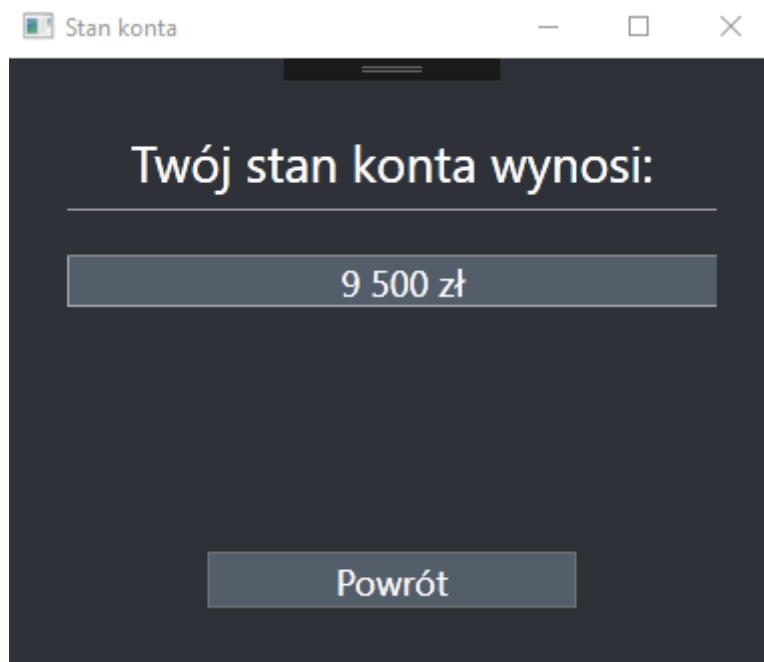
Zdj1. Okno logowania.



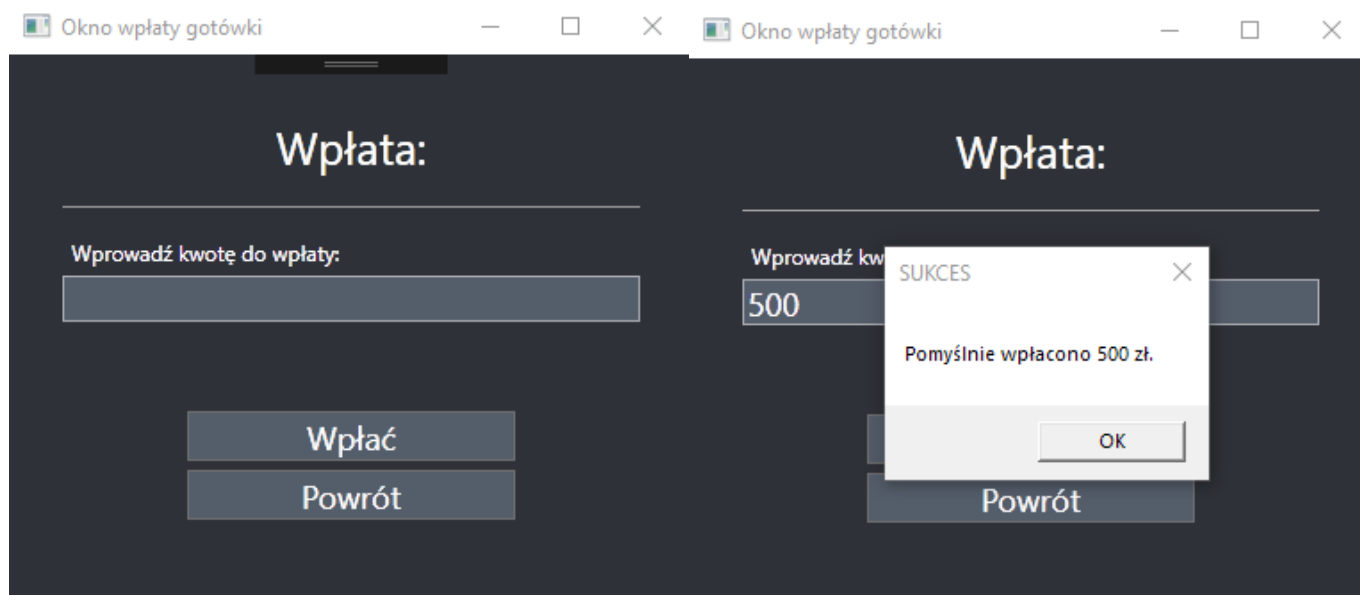
Zdj2. Okno menu głównego.



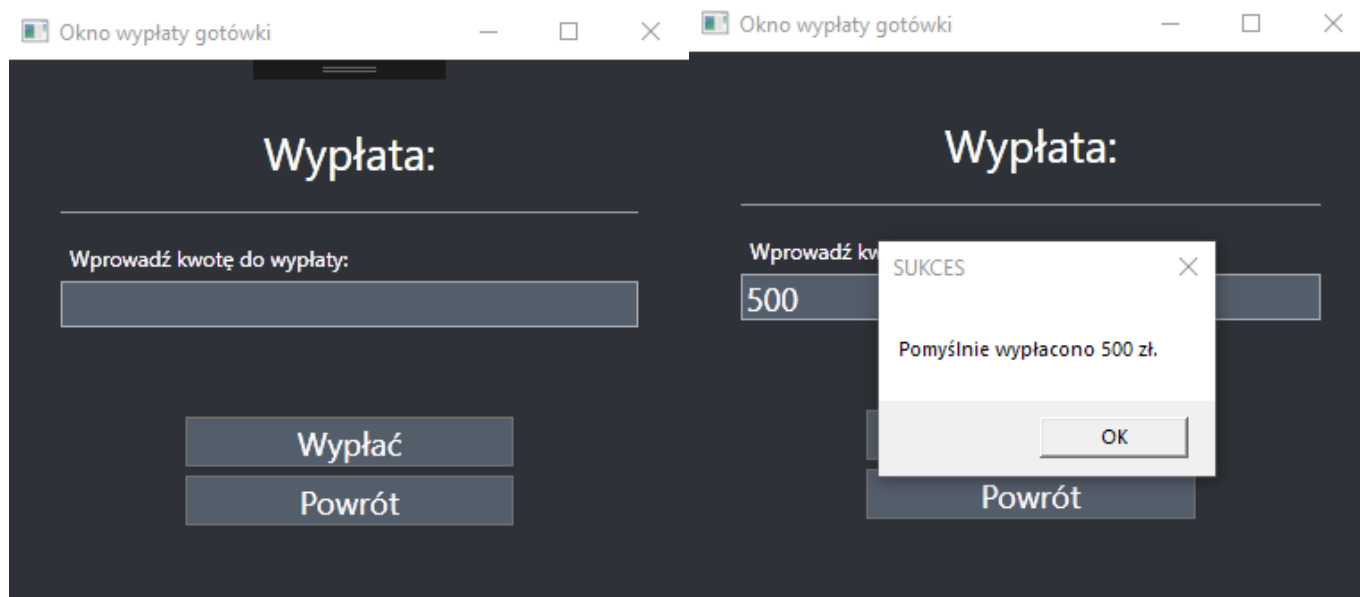
Zdj3. Okno stanu konta.



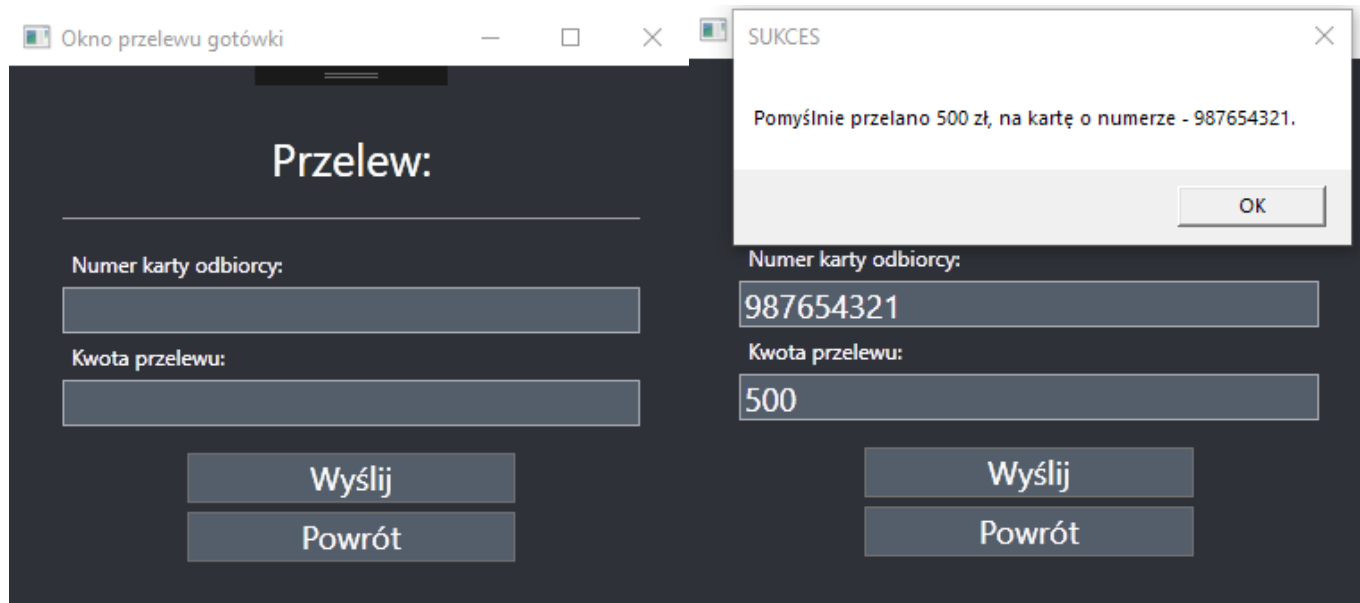
Zdj4. Okno wpłaty gotówki.



Zdj5. Okno wypłaty gotówki.



Zdj6. Okno przelewu gotówki.



Zdj7. Okno zmiany kodu PIN.

