

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего  
образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»**

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

**Лабораторная работа №8**

По программированию

Вариант №26268

Выполнил:

**Ступин Тимур Русланович**

Группа № Р3108

Поток № 2.6

Проверила:

**Харитонова Анастасия Евгеньевна**

Санкт-Петербург 2024

## **Содержание**

Задание.....	3
Интерфейс.....	4
Диаграммы классов разработанной программы .....	6
Исходный код программы .....	6
Вывод .....	6

## Задание

### Лабораторная работа #8

Введите вариант:

#### Внимание! У разных вариантов разный текст задания!

1. Интерфейс должен быть реализован с помощью библиотеки Swing
2. Графический интерфейс клиентской части должен поддерживать **русский, норвежский, албанский и английский (Индия)** языки / локали. Должно обеспечиваться корректное отображение чисел, даты и времени в соответствии с локалью. Переключение языков должно происходить без перезапуска приложения. Локализованные ресурсы должны храниться в **файле свойств**.

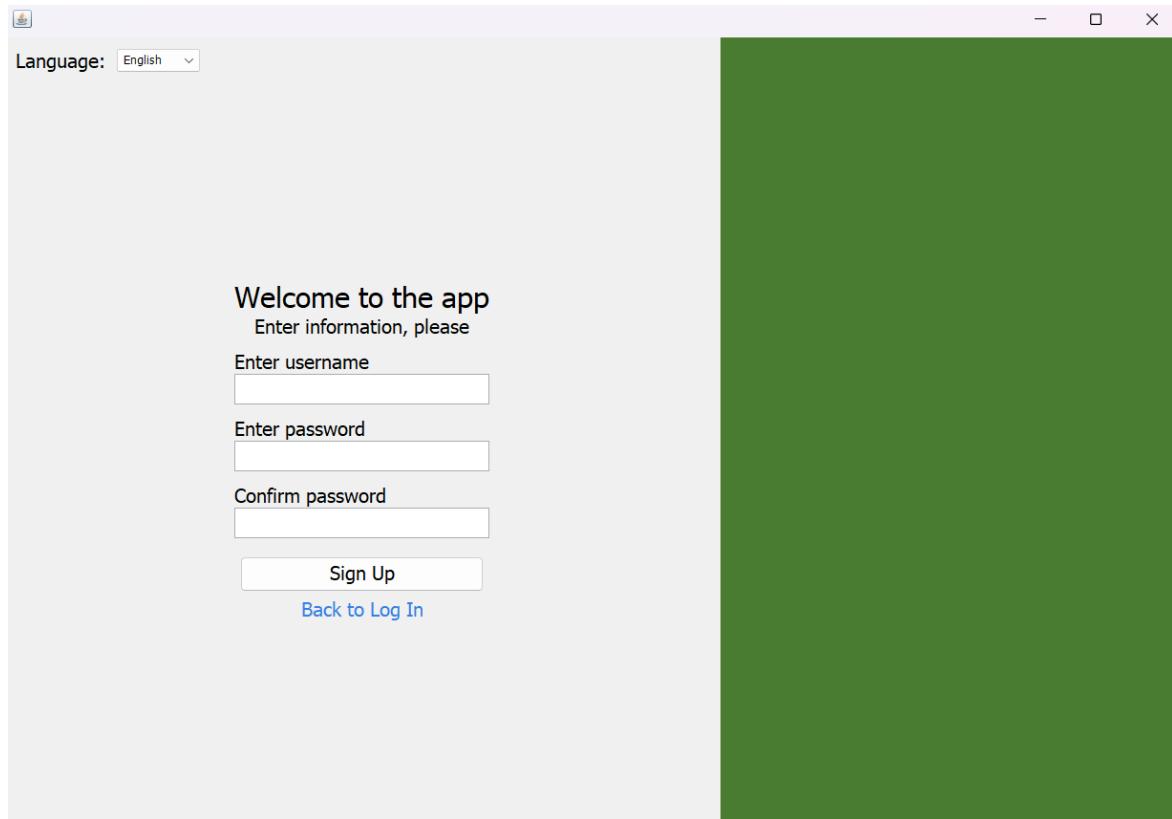
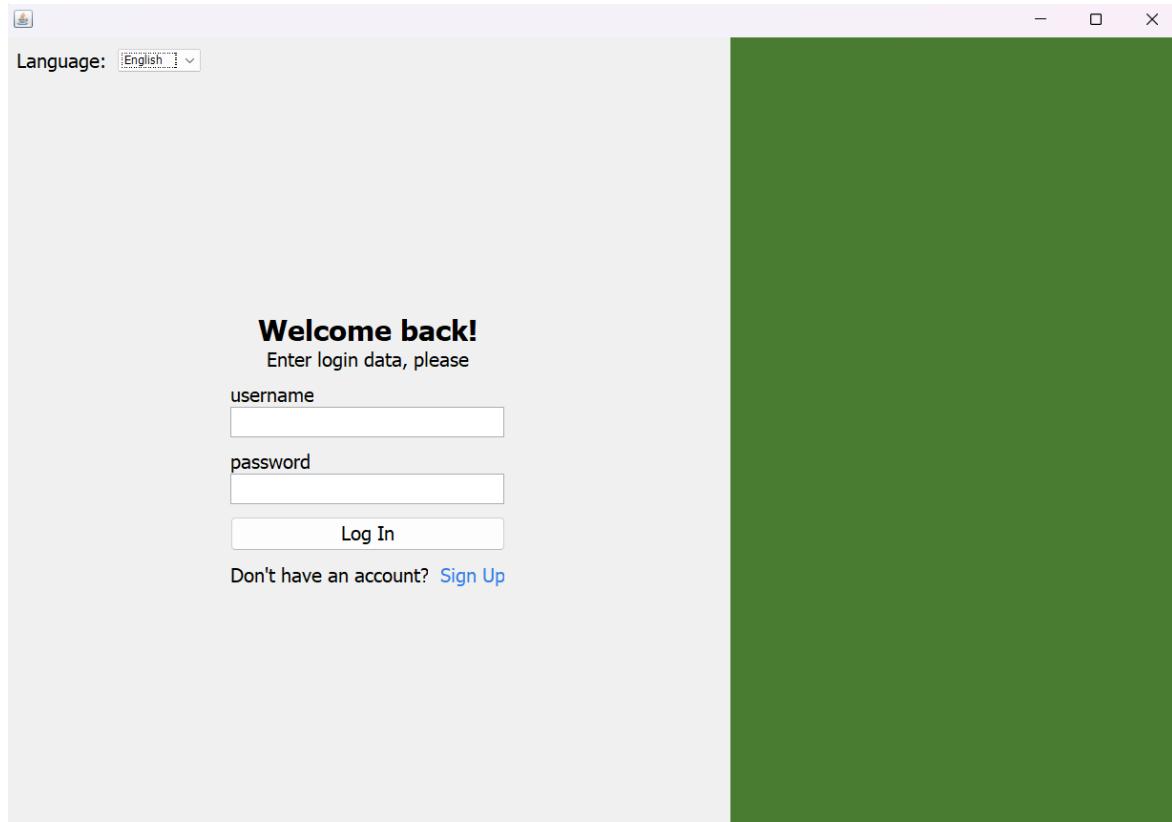
Доработать программу из лабораторной работы №7 следующим образом:

Заменить консольный клиент на клиент с графическим интерфейсом пользователя(GUI).

В функционал клиента должно входить:

1. Окно с авторизацией/регистрацией.
2. Отображение текущего пользователя.
3. Таблица, отображающая все объекты из коллекции
  - a. Каждое поле объекта - отдельная колонка таблицы.
  - b. Строки таблицы можно фильтровать/сортировать по значениям любой из колонок. Сортировку и фильтрацию значений столбцов реализовать с помощью Streams API.
4. Поддержка всех команд из предыдущих лабораторных работ.
5. Область, визуализирующую объекты коллекции
  - a. Объекты должны быть нарисованы с помощью графических примитивов с использованием [Graphics](#), [Canvas](#) или аналогичных средств графической библиотеки.
  - b. При визуализации использовать данные о координатах и размерах объекта.
  - c. Объекты от разных пользователей должны быть нарисованы разными цветами.
  - d. При нажатии на объект должна выводиться информация об этом объекте.
  - e. При добавлении/удалении/изменении объекта, он должен **автоматически** появиться/исчезнуть/измениться на области как владельца, так и всех других клиентов.
  - f. При отрисовке объекта должна воспроизводиться согласованная с преподавателем **анимация**.
6. Возможность редактирования отдельных полей любого из объектов (принадлежащего пользователю). Переход к редактированию объекта возможен из таблицы с общим списком объектов и из области с визуализацией объекта.
7. Возможность удаления выбранного объекта (даже если команды `remove` ранее не было).

## Интерфейс



Language: English

Current user: timur

Order by:

Number of workers: 1

Filter by:

ID	Name	X	Y	Creation date	Salary	Start date	End date	Status	Height	Eye color	Nationality
1	worker	150.0	250.0	02.06.2024	12	19.10.2024		Hired	5	Yellow	

Create    Edit    Delete    Visualize    Commands

### Worker's form

Main information

Name:

Salary:

Start date:  ...

End date:  ...

Status:

Coordinates

X:

Y:

Person  no person

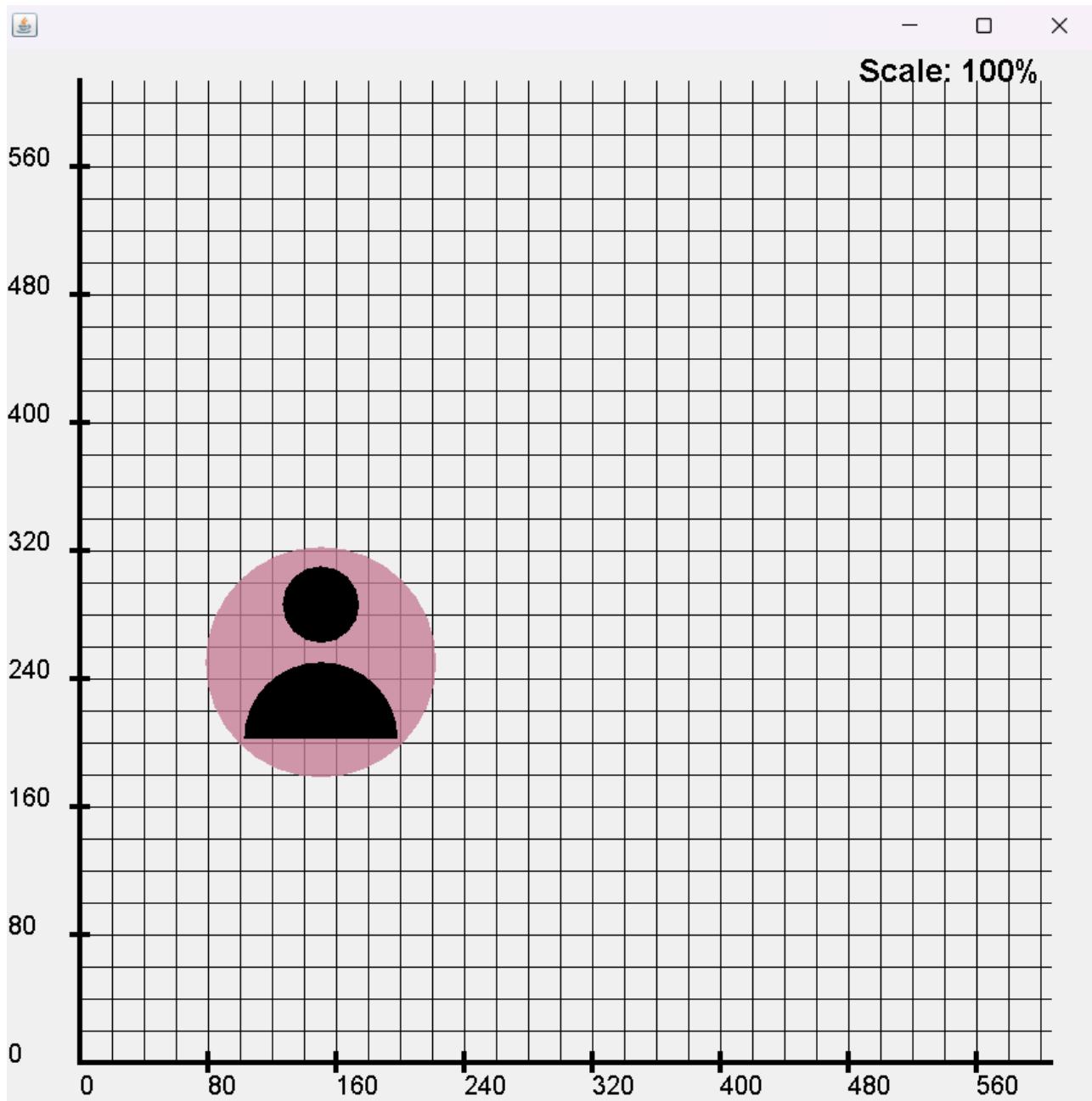
Height:

Eye color:

Nationality:

### Additional commands

...



**Диаграммы классов разработанной программы**

[Ссылка на pdf файл с UML диаграммой проекта.](#)

**Исходный код программы**

[Ссылка на репозиторий GitHub.](#)

**Вывод**

В ходе работы я научился создавать графические приложения с помощью Swing, а также локализовывать разработанные программы.