Panel\_Lager klassen

Klassen Panel\_Lager har ansvar for lager GUI’en som skal kunne vise alle varer på lager, filtrere dem, og slette/redigere/oprette varer, samt sende brugeren videre til LynSalg hvis de vil købe en vare.

#### public final void getFiltreretVareListe()

Denne metode filtrerer den vareliste vi har til højre ved hjælp af de parametre vi indtaster som filtre nede i varefilter panelet. Den bruger metoden getFilteretVareListe() fra objecthandleren.

#### public boolean visAcceptDialog(String message, String title)

Denne metode opretter en dialog boks som man kan klikke Ja eller Nej til. Metoden kaldes med en message-String som er den besked vi vil have brugeren til at tage stilling til samt en title-String som bruges til at vise titlen på dialogboksen. Når brugeren har trykket ja eller nej returnerer metoden en boolean som vi så kan bruge til at vælge hvad koden skal gøre efter det.

#### public final void opdaterVareLinjePanel()

Metoden fjerner alle LagerVare paneler som vi har til venstre i gui’et hvor den derefter opdaterer den med de Vare objekter som findes i den filtrerede vareliste.

Validering og exceptionhandling vil blive beskrevet i det passende afsnit.

Panel\_LagerLinje klassen

Klassen Panel\_LagerLinje er det panel vi bruger til at vise de enkelte varer i varelinje panelet i lager panelet. Det kaldes med en vare som den så udskriver på panelet, samt et Panel\_Lager som den så kan bruge til at køre dets metoder med.

#### private void varePanelMouseReleased(java.awt.event.MouseEvent evt) Metoden kalder Panel\_Lager’s enterInfo(Vare vare) metode som indtaster vare objektets info til højre I Panel\_Lager hvor vi har vores vare info panel.

JDialog\_LagerVare klassen

Klassen bruges til at redigere/oprette varer til Lageret. Det åbnes når man trykker på Slet vare/Rediger vare i Panel\_Lager’s vareinfo panel. Hvis klassen bliver kaldt med en Vare til den redigere denne vare og indtaste dens info i JDialogen’s TextField’s. Hvis klassen ikke bliver kaldt med en vare er det en oprettelse af en vare og GUI’ens TextField’s vil derfor være tomme.

#### private void opretVareButtonActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) Metoden kalder en validerer først input fra TextFields og hvis infoen er valid vil den poppe op med en visAcceptDialog() som man kan annullere, hvorefter der ikke sker noget, eller acceptere, hvorefter metoden vil prøve at oprette en vare hvis det er en opret vare dialog eller redigere en vare hvis det er en rediger vare dialog.