

# Opis działania programu Magazyn

*Marcin Twardak*

Program podzielony jest na 2 główne moduły. Moduł magazynu i moduł sklepu. Po uruchomieniu aplikacji włącza się menu magazynu, w którym można dodawać, usuwać towar. Dopóki żaden towar nie zostanie dodany, nie jest możliwe przejście do modułu sklepu. Dane przechowywane przez program to:

- Nazwa towaru
- Ilość w magazynie
- Rozmiar
- Kolor
- Cena

## Magazyn

1. Dodaj towar – służy do dodawania towaru własnoręcznie. Przy braku towarów w magazynie, trzeba podać wszystkie dane. Gdy już jakieś towary zostały wcześniej dodane można wybrać opcję dodawania ilości dostępnego towaru.
2. Usuń towar – służy do usunięcia towaru z magazynu.
3. Wczytaj plik – wczytuje wszystkie towary zawarte w podanym pliku. Program korzysta z plików o rozszerzeniu \*.mtw, o strukturze następującej:
  - ```
#komentarz
{
nazwa towaru
ilość
rozmiar
kolor
cena
}
#komentarz
{ ...
```
4. Wczytaj pojedyncze towary z pliku – służy do wczytania wybranych towarów z pliku \*.mtw
5. Wyświetl dodane towary – służy do wyświetlenia wszystkich dodanych towarów. Najpierw jednak przenosi do menu, gdzie można wybrać sposób sortowania.
6. Przejdź do menu sklepu – przechodzi do modułu sklepu. Możliwe dopiero po dodaniu chociaż 1 towaru.
7. Nieużywane
8. Wylosuj elementy – losuje zadaną ilość elementów
9. Zapisz – zapisuje wszystkie dodane aktualnie towaru do pliku (obsługuje tylko \*.mtw)
0. Wyjdź – wychodzi z programu, jednak w momencie gdy coś zostało zmienione w bazie danych pyta najpierw czy nie zapisać.

## Sklep

1. Sprzedano towar – służy do wybierania, który towar został sprzedany i w jakiej liczbie sztuk. Wyświetlana lista jest automatycznie sortowana po nazwie towaru. W przypadku sprzedaży wszystkich sztuk towaru, program automatycznie usunie z listy towarów dany element.
2. Przyjęto towar – służy do dodania przyjętego towaru. Działa jak dodaj towar z modułu Magazynu.
3. Wyświetl dostępny towar – działa jak wyświetl dodane towary z modułu magazynu
4. Wyszukiwanie towaru – służy do wyszukiwania towaru po nazwie. Wystarczy wpisać początek nazwy towaru, a program wyświetli wszystkie towary spełniające zadane kryteria.
0. Służy to powrotu do modułu Magazynu. Wszystkie zmiany w towarach zostają zachowane.

*Uwaga! Aby program działał prawidłowo, należy go skompilować z flagą `_DEBUG = 0` (Opcja `-D_DEBUG=0` w `gcc`)*