МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Учреждения образования «БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет Информационных технологий Кафедра Программной инженерии Специальность 1-40 05 01 Информационные системы и технологии   
Направление специальности 1-40 05 01 Информационные системы и технологии

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**КУРСОВОГО ПРОЕКТА:**

по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»   
Тема «Программное средство по подбору автозапчастей»

Исполнитель

студент (ка) 2 курса группы 1 Юшкевич Илья Николаевич

(Ф.И.О.)

Руководитель работы ст. препод. Сухорукова И.Г.

(учен. степень, звание, должность, подпись, Ф.И.О.)

Курсовой проект защищен с оценкой

Председатель Пацей Н.В.

(подпись)

Минск 2020

Оглавление

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc73029791)

[1. Анализ прототипов, литературных источников и формирование требований к проектируемому программному средству 4](#_Toc73029792)

[2 Моделирование предметной области и разработка функциональных требований. 7](#_Toc73029793)

[2.1 Описание инструментов для разработки программного средства 7](#_Toc73029794)

[2.2 . Описание функциональности программного средства 8](#_Toc73029795)

[3 Проектирование программного средства 10](#_Toc73029796)

[3.1 Модель базы данных 10](#_Toc73029797)

[3.2 Структура проекта 13](#_Toc73029798)

[3.3 Структура классов программного средства 14](#_Toc73029799)

[3.4 Работа с базой данных 15](#_Toc73029800)

[3.5 Аутентификация пользователей в системе 16](#_Toc73029801)

[3.6 Окна приложения 16](#_Toc73029802)

[4 Реализация программного средства 17](#_Toc73029803)

[4.1 Реализация работы с базой данных 17](#_Toc73029804)

[4.2 Реализация регистрации и аутентификации пользователей 18](#_Toc73029805)

[4.3 Реализация основных функций программного средства 21](#_Toc73029806)

[5 Тестирование, проверка работоспособности и анализ полученных данных 27](#_Toc73029807)

[6 Руководство по установке и использованию 34](#_Toc73029808)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 39](#_Toc73029809)

[СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 40](#_Toc73029810)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 1 41](#_Toc73029811)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 2 41](#_Toc73029812)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 3 42](#_Toc73029813)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 4 43](#_Toc73029814)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 5 44](#_Toc73029815)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 6 45](#_Toc73029816)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 7 46](#_Toc73029817)

# ВВЕДЕНИЕ

В наше время автомобили стали неотъемлемой частью жизни каждого человека. Они позволяют преодолевать большие расстояния без больших затрат по времени и ресурсов человека, что значительно ускоряет и упрощает нашу жизнь. Свою популярность они приобрели за счет своей стоимости и мобильности по сравнению с другими видами транспорта. Однако автомобили, как и любой другой инструмент, не идеальны и могут выходить из строя. Несмотря на то, что с каждым годом автомобили становятся все надежнее, все еще есть потребность в их ремонте, для которого необходимы запасные детали. Актуальность темы поиска автозапчастей связана именно с тем, что автомобили являются наиболее популярным видом транспорта после велосипеда. Их также выпускает огромное количество заводов в различных комплектациях, видах кузова, что очень сильно затрудняет поиск запасных деталей к конкретной модели.

Целью данного курсового проекта является разработка программного средства, которое позволит быстро и удобно найти необходимую деталь для конкретного автомобиля. Продавцу запчастей – быстро продавать их, а покупателям – продавать.

Программное средство должно позволять продавцу создавать новые товары, регистрировать заказы, оповещать клиента о выполнении заказа, а клиенту - отслеживать статус заказа, позволять пользователю искать магазины.

В разделе «Анализ прототипов, литературных источников и формирование требований к проектируемому программному средству» рассматриваются аналоги данного программного средства, а также формируются требования для выполнения в курсовом проекте.

В разделе «Моделирование предметной области и разработка функциональных требований» сформулированы функциональные требования для проектирования программного средства.

В разделе «Проектирование программного средства» описана структура программного средства.

В разделе «Создание программного средства» реализуется техническое решение и собирается программное средство.

В разделе «Тестирование, проверка работоспособности и анализ полученных результатов» выполнено тестирование программного средства в соответствии с требованиями, составленными ранее.

В разделе «Руководство по установке и использованию» подробно описаны правила по установке и использованию программного средства.

# Анализ прототипов, литературных источников и формирование требований к проектируемому программному средству

В данном курсовом проекте будут использоваться дополнительные материалы из таких источников, как <https://metanit.com/> [1] для получения дополнительной информации о WPF, <https://refactoring.guru/> [2] для дополнительной информации о внедрении паттернов проектирования в программное средство с целью создания более гибкого продукта, а также официальный сайт Microsoft <https://docs.microsoft.com/> [3] для получения общей информации о C# и Microsoft SQL Server.

В качестве аналогов были выбраны сайты <https://motorland.by/> [4], <https://www.autozone.com/> [5].

1. <https://motorland.by/>

Для клиентов главная страница содержит поиск комплектующих по марке и модели автомобиля (рис. 1.1):

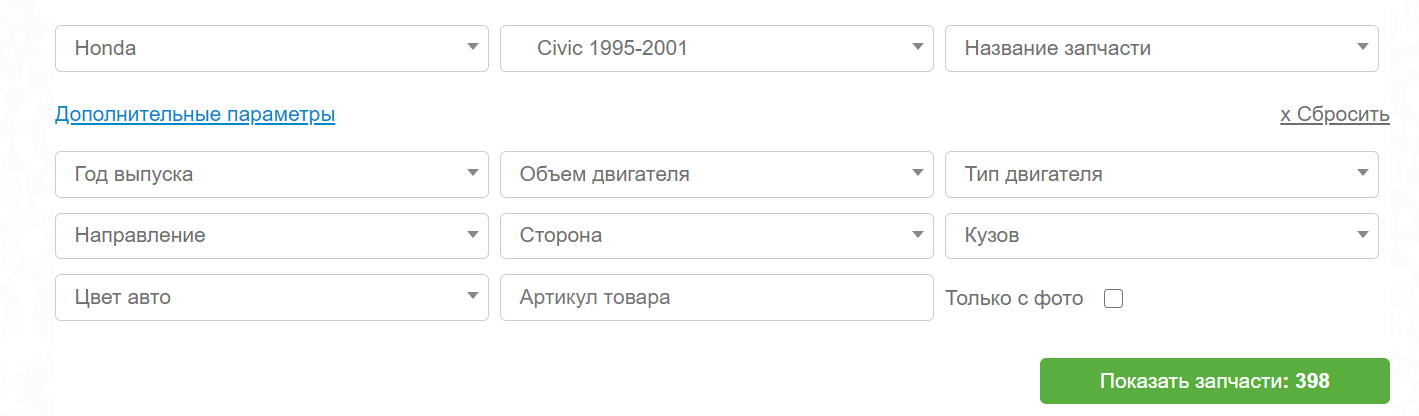


Рис. 1.1 – Поиск по марке и модели

После выбора автомобиля отображаются все запчасти для данного автомобиля. Есть возможность дальнейшей фильтрации по запчастям, а также сортировка (рис. 1.2):

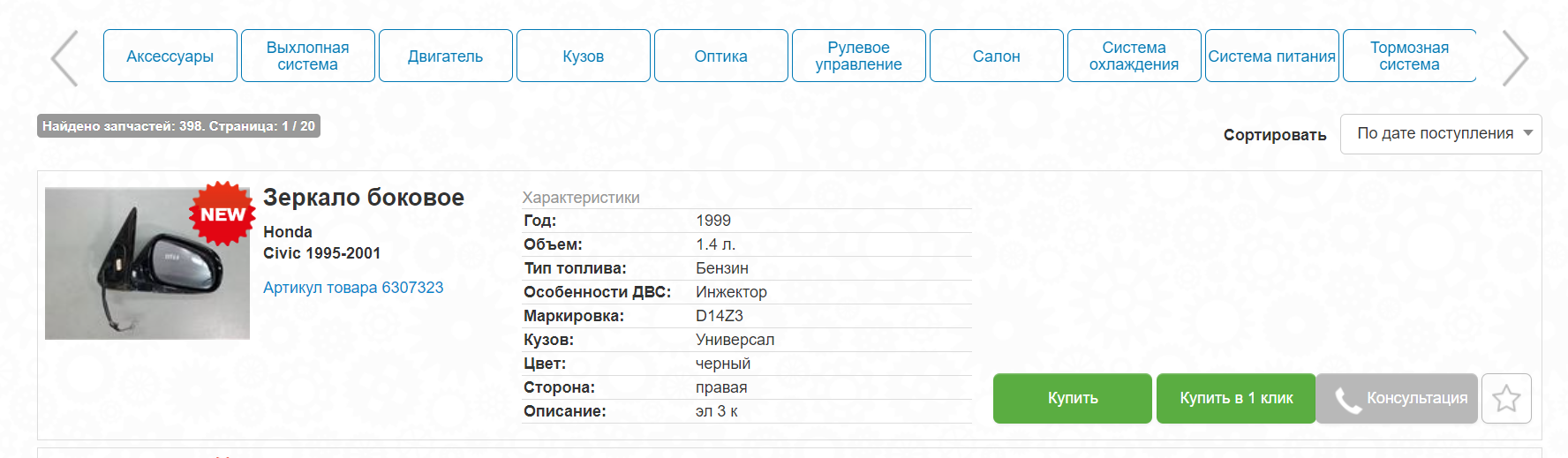


Рис. 1.2 – Список запчастей по поиску

Карта товара содержит его фотографии, а также описание автомобиля, к которому этот товар подходит (рис 1.3):

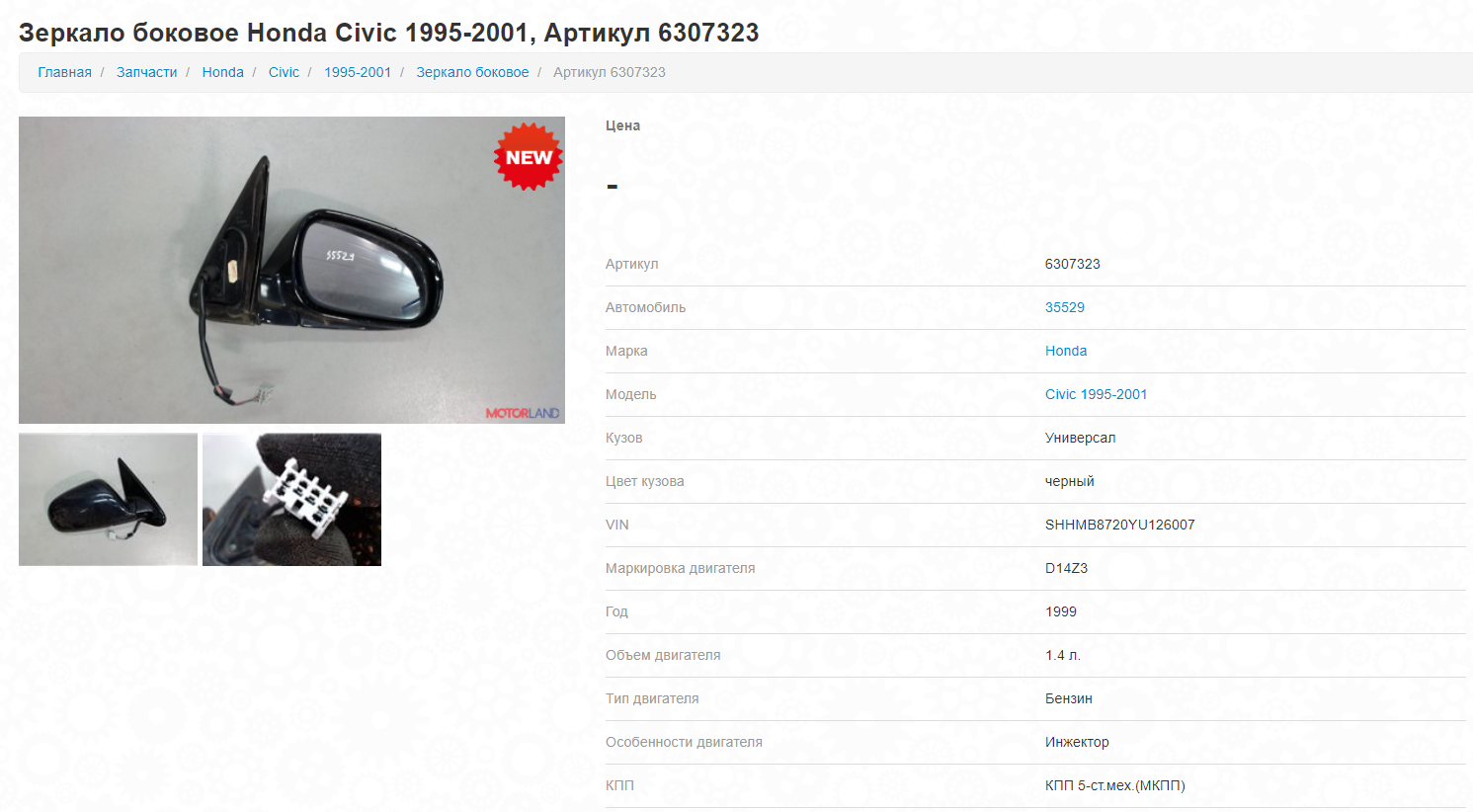


Рис. 1.3 – Карта товара

1. [https://www.autozone.com/](%20https://www.autozone.com/)

Главная страница содержит кнопки для поиска по модели авто и по категориям запчастей (рис. 1.4):

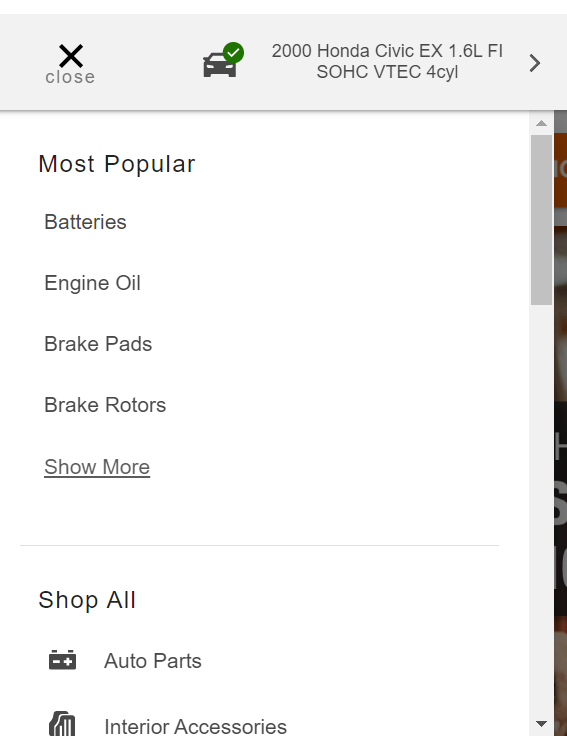


Рис. 1.4 – Поиск по категориям

Категории скрыты в боковом меню, а по нажатию на кнопку выбора автомобиля открывается окно с фильтрами (рис. 1.5):

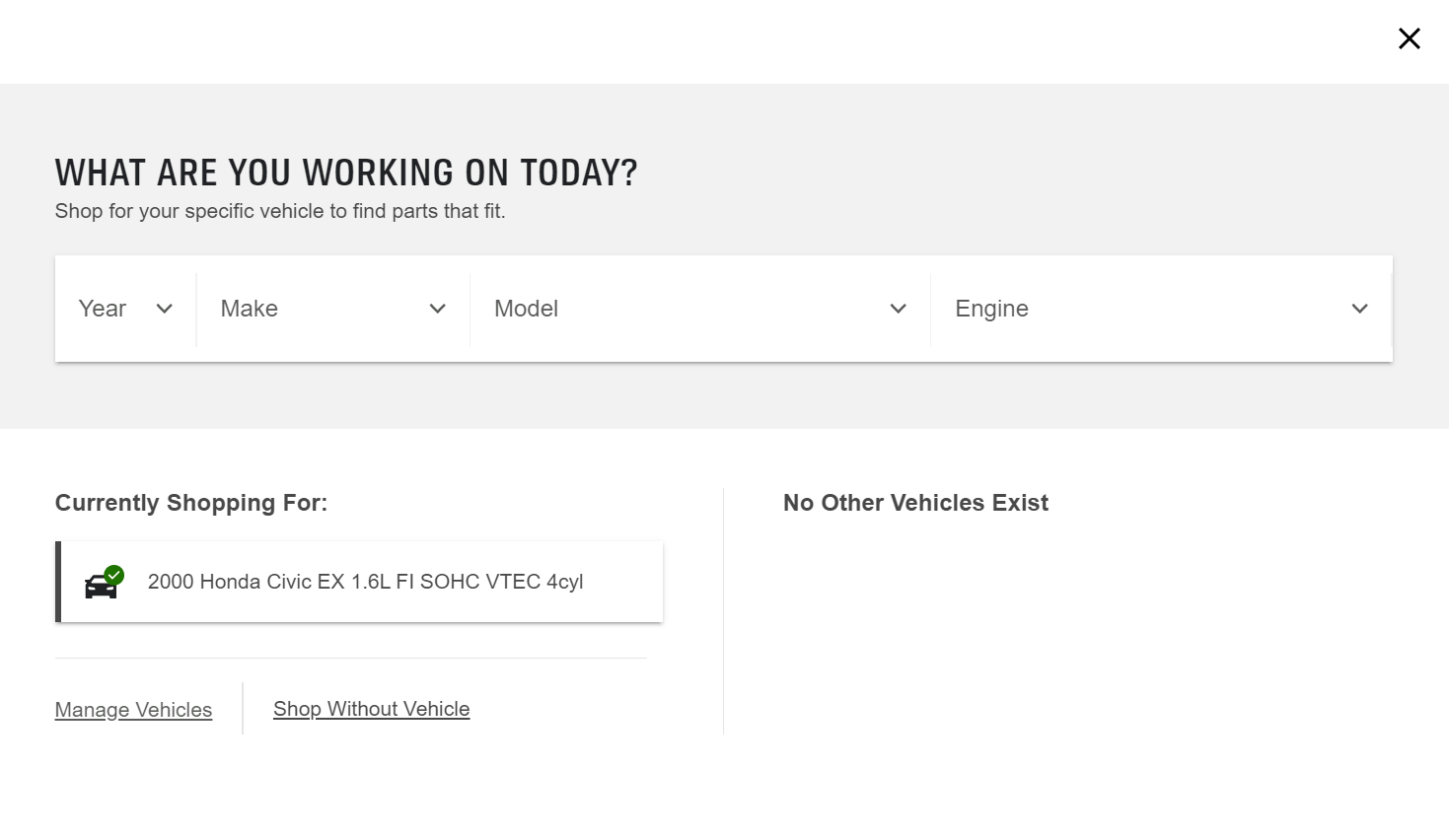


Рис. 1.5 – Фильтры для поиска по модели

После выбора автомобиля всплывает уведомление о том, что в каталоге будут отображаться товары, подходящие выбранному автомобилю (рис. 1.6):

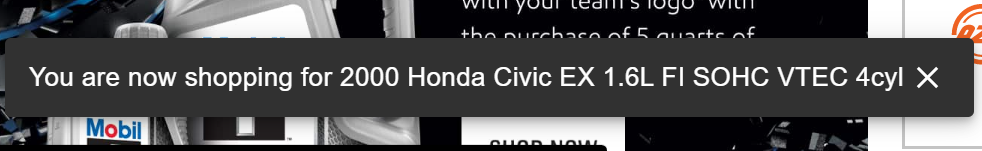


Рис. 1.6 – Уведомление о выборе автомобиля

В каталоге отображается список доступных деталей, также есть поиск по производителю (рис. 1.7):

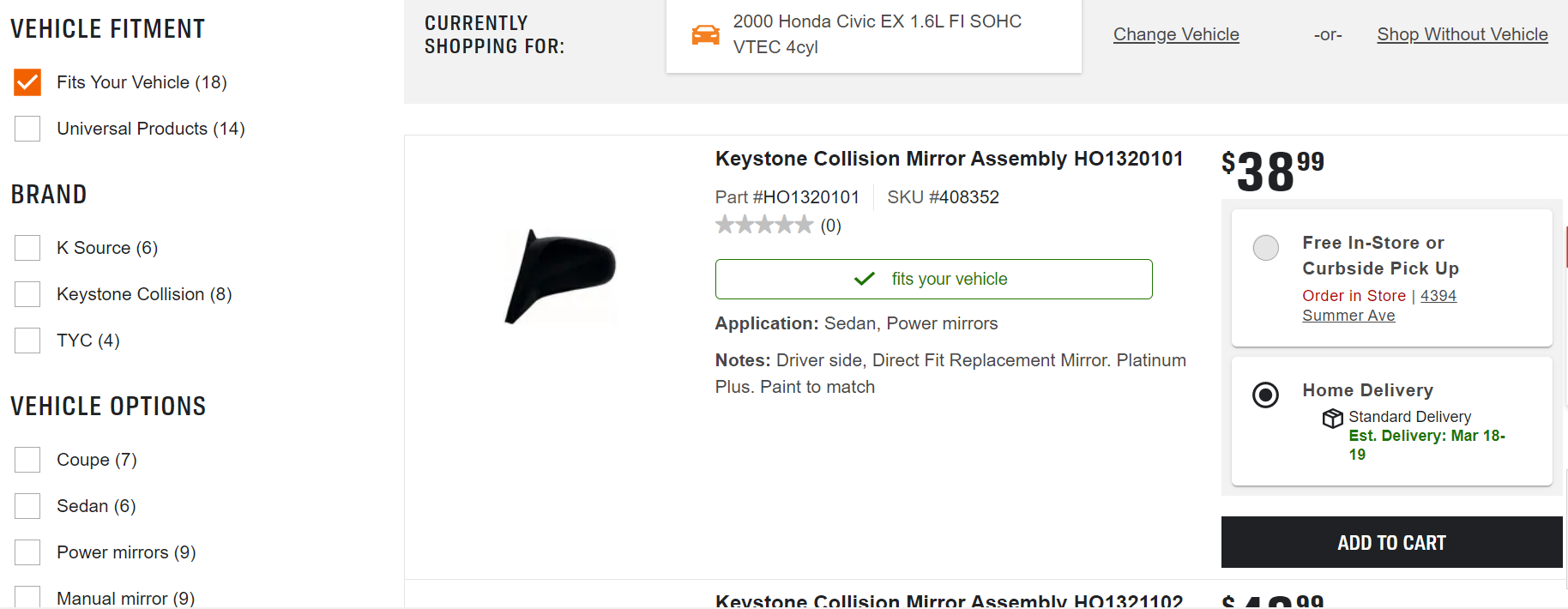


Рис. 1.7 – Список товаров

Карта товара содержит фотографии товара (рис. 1.8), а также его характеристики (рис. 1.9):

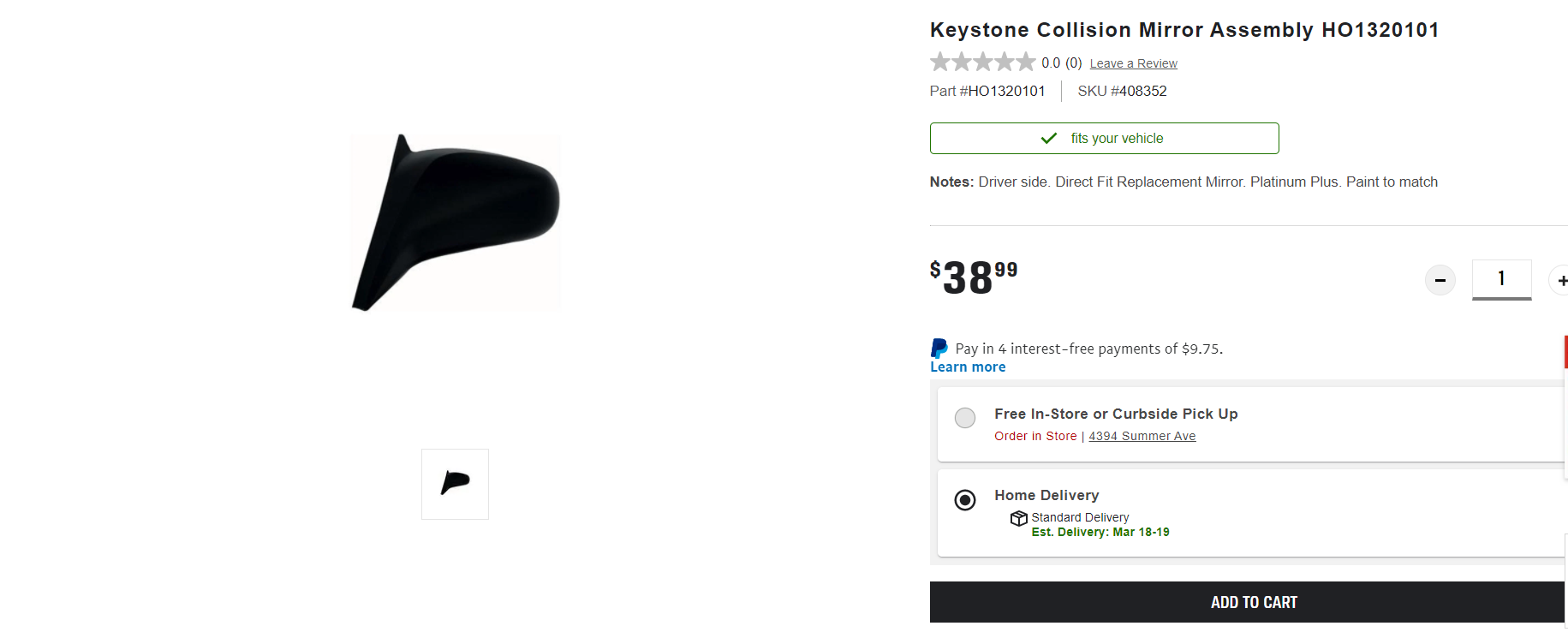


Рис. 1.8 – Фотография товара и выбор доставки

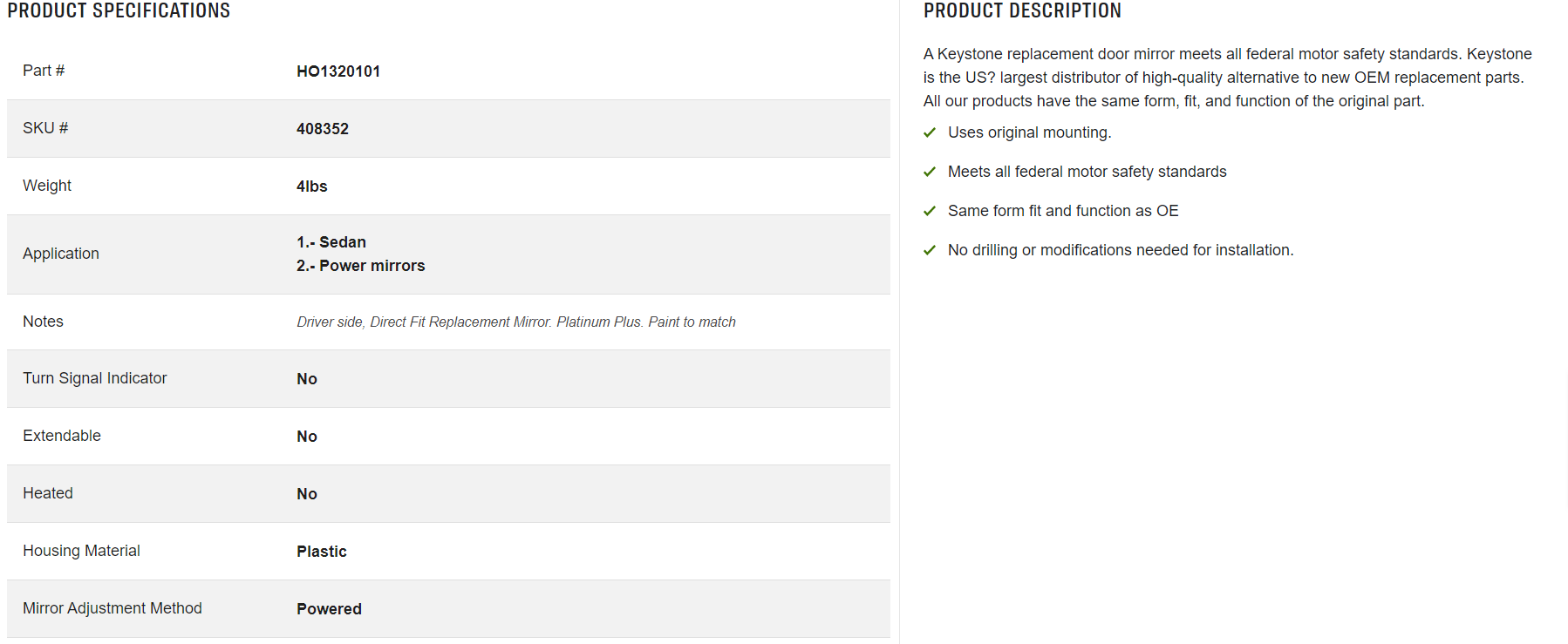


Рис. 1.9 – Описание продукта и его характеристики

Исходя из анализа аналогов, были выявлены сильные и слабые стороны обоих проектов.

Сильные стороны:

* Удобный поиск по модели автомобиля на обоих сайтах;
* Возможность как быстро заказать товар, так и добавить его в корзину;
* Краткое описание товара в каталоге;

Слабые стороны:

* Устаревший интерфейс на сайте <https://motorland.by/>;
* Неудобная фильтрация товаров по категориям в виде карусели на сайте <https://motorland.by/>;

Исходя из анализа аналогов, были выделены требования к программному обеспечению:

* Удобный и понятный интерфейс для пользователей с любой компьютерной грамотностью;
* Разделение бизнес-логики приложения на клиентскую часть и часть администратора;

# Моделирование предметной области и разработка функциональных требований.

# Описание инструментов для разработки программного средства

В ходе разработки данного программного средства используются следующие инструменты:

* Объектно-ориентированный язык программирования C#;
* Платформа для кроссплатформенной разработки с открытым исходным кодом .NET Core;
* Расширяемый язык разметки XAML;
* Система управления базами данных Microsoft SQL Server;
* Шаблон проектирования MVVM;
* Фреймворк для работы с базой данных Entity Framework Core;
* Программный интерфейс приложения Bing Maps.

C# [6]— это язык программирования, предназначенный для разработки самых разнообразных приложений, предназначенных для выполнения в среде .NET Framework. Visual C# — это реализация языка C# корпорацией Майкрософт. Поддержка Visual C# в Visual Studio обеспечивается с помощью полнофункционального редактора кода, компилятора, шаблонов проектов, конструкторов, мастеров кода, мощного и удобного отладчика и многих других средств. Библиотека классов .NET Framework предоставляет доступ ко многим службам операционной системы и другим полезным, правильным классам, что существенно ускоряет цикл разработки.

.NET — это модульная платформа для разработки программного обеспечения с открытым исходным кодом, основанная на .NET Framework, но разделенная на модули, например, с интегрированной библиотекой CoreFX, а также со средой выполнения CoreCLR, включающей в себя JIT-компилятор, сборщик мусора и другие компоненты.

XAML — это декларативный язык разметки. С точки зрения модели программирования .NET Core язык XAML упрощает создание пользовательского интерфейса для приложения .NET Core. Можно создать видимые элементы пользовательского интерфейса в декларативной XAML-разметке, а затем отделить определение пользовательского интерфейса от логики времени выполнения, используя файлы кода программной части, присоединенные к разметке с помощью определений разделяемых классов. Язык XAML напрямую представляет создание экземпляров объектов в конкретном наборе резервных типов, определенных в сборках.

Microsoft SQL Server — система управления реляционными базами данных (РСУБД), разработанная корпорацией Microsoft. Основной используемый язык запросов — Transact-SQL, создан совместно Microsoft и Sybase. Transact-SQL является реализацией стандарта ANSI/ISO по структурированному языку запросов (SQL) с расширениями. Используется для работы с базами данных размером от персональных до крупных баз данных масштаба предприятия; конкурирует с другими СУБД в этом сегменте рынка.

SQL Server — это основа платформы обработки данных Майкрософт, которая предоставляет надежную и устойчивую производительность (в том числе благодаря технологиям обработки данных в памяти) и помогает быстрее извлечь ценную информацию из любых данных, расположенных как в локальной среде, так и в облаке.

Программный интерфейс приложения Bing Maps позволяет встроить приложение Bing Maps в приложение WPF.

MVVM — шаблон проектирования архитектуры приложения, который позволяет отделить логику приложения от визуальной части, что упрощает тестирование и поддержку приложения.

# . Описание функциональности программного средства

На основе анализа были составлены следующие функциональные требования для программного средства для клиента:

* Поиск запчастей по модели автомобиля;
* Фильтрация запчастей по категориям;
* Возможность заказа товара;
* Просмотр статуса заказа;
* Просмотр магазинов.

Для администратора:

* Обработка заказов;
* Добавление и редактирование товаров;
* Оповещение клиента о выполнении заказа.

Далее приведена схема Use-case, описывающая функциональность программного средства для каждого из пользователей (рис 2.1):

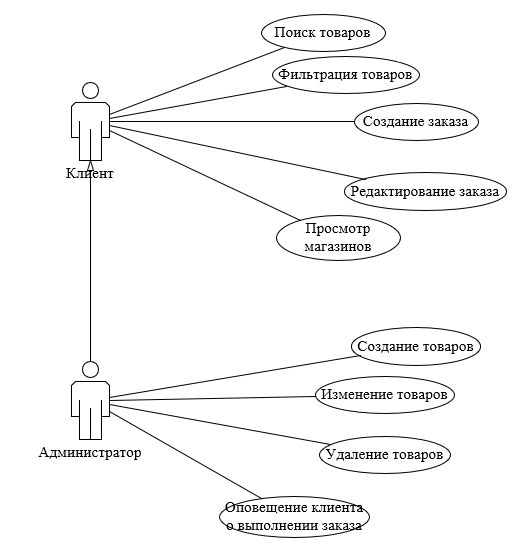


Рисунок 2.2 – Диаграмма деятельностей

Из данной схемы видно, что клиент может выполнять операции по поиску и фильтрации товаров, по созданию и редактированию заказов и просмотру магазинов на карте, а администратор в свою очередь наследует все функции клиента, а также может создавать, изменять и удалять товары в каталоге, а также оповещать клиента о выполнении заказа.

Диаграмма деятельностей пользователей указана на рисунке 2.2

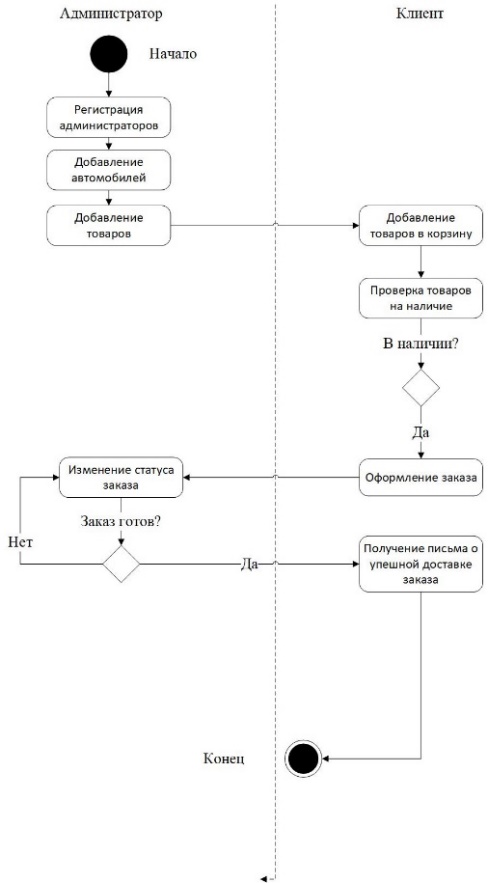


Рисунок 2.2 – Диаграмма деятельностей

# Проектирование программного средства

# Модель базы данных

Для создания программного средства была разработана база данных Shop, состоящая из 6 таблиц. Описания таблиц базы данных представлены в таблицах 3.1 – 3.6:

Таблица 3.1 – таблица Addresses

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имя столбца | Тип данных | Описание |
| AddressID | int | Содержит номер адреса |
| City | nvarchar(max) | Содержит название города |
| Street | nvarchar(max) | Содержит название улицы |
| House\_Num | int | Содержит номер дома |
| Flat\_Num | int | Содержит номер квартиры |

Таблица 3.2 – таблица Car

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имя столбца | Тип данных | Описание |
| CarID | int | Содержит номер машины |
| Manufacturer | nvarchar(max) | Содержит название марки машины |
| Model | nvarchar(max) | Содержит название модели машины |
| Year | int | Содержит год выпуска машины |

Таблица 3.3 – таблица Clients

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имя столбца | Тип данных | Описание |
| Login | Nvarchar(450) | Содержит логин пользователя |
| ClientID | int | Содержит номер пользователя |
| Name | nvarchar(max) | Содержит ФИО пользователя |
| Phone\_Num | nvarchar(max) | Содержит номер телефона пользователя |
| AddressID | int | Содержит номер адреса пользователя |
| Email | nvarchar(max) | Содержит Email пользователя |

Продолжение таблицы 3.3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имя столбца | Тип данных | Описание |
| IsAdmin | bit | Опреледяет, является ли пользователь администратором |
| PasswordHash | nvarchar(max) | Содержит хешированный пароль пользователя |

Таблица 3.4 – таблица Orders

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имя столбца | Тип данных | Описание |
| OrderID | int | Содержит номер заказа |
| ClientID | int | Содержит номер пользователя, совершившего заказ |
| AddressID | int | Содержит номер адреса пользователя, совершившего заказ |
| Price | decimal(18, 2) | Содержит стоимость заказа |
| Status | bit | Содержит статус заказа |
| OrderDate | Datetime2(7) | Содержит дату и время совершения заказа |
| ClientLogin | Nvarchar(450) | Содержит логин пользователя, совершившего заказ |

Таблица 3.5 – таблица Parts

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имя столбца | Тип данных | Описание |
| PartID | int | Содержит номер детали |
| CarID | int | Содержит номер машины, которой подходит данная деталь |
| Name | nvarchar(max) | Содержит название товара |
| Type | nvarchar(max) | Содержит тип товара |
| Availability | bit | Содержит статус товара |
| Image | nvarchar(max) | Содержит картинку товара |
| Amount | int | Содержит количество товара на складе |

Таблица 3.6 – таблица PartsОrders

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Имя столбца | Тип данных | Описание |
| PartID | int | Содержит номер заказанной детали |
| OrderID | int | Содержит номер заказа |
| Amount | int | Содержит количество заказанного товара |

Диаграмма базы данных, отображающая связи между таблицами, представлена на рисунке 3.1

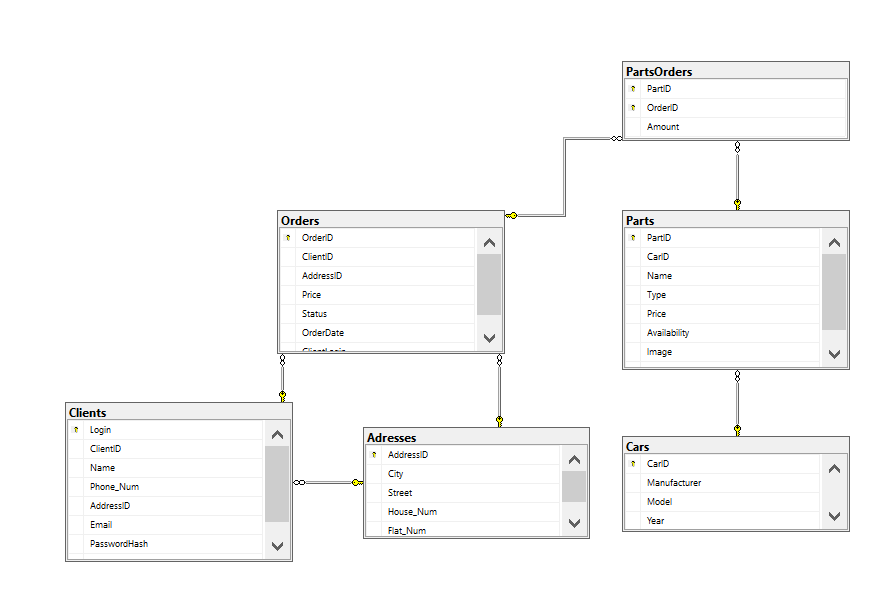


Рисунок 3.1 – Диаграмма базы данных

# Структура проекта

Программное средство выполнено одним проектом, структура которого показана на рисунке 3.2

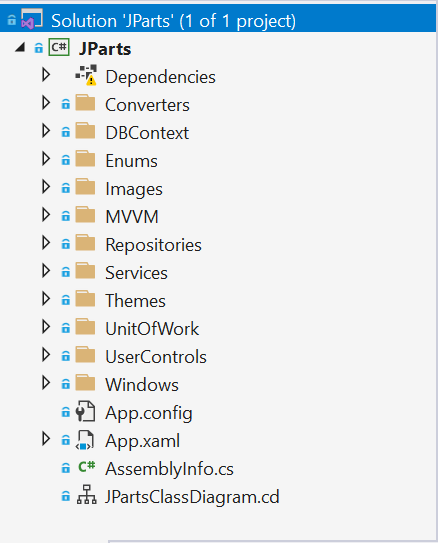


Рисунок 3.2 – Структура проекта

Таблица 3.7 – Описание структуры проекта

|  |  |
| --- | --- |
| Элемент | Описание |
| Dependencies | Содержит зависимости проекта от других сборок и библиотек |
| Папка «Converters» | Содержит конвертеры данных, применяемые при биндинге данных модели представления к представлению |
| Папка «DBContext» | Содержит в себе контекст данных JPartsContext, необходимый для работы с базой данных |
| Папка «Enums» | Содержит перечисления |
| Папка «Images» | Содержит картинки используемые в программе |
| Папка «MVVM» | Содержит папки, в которых хранятся классы, представляющие шаблон проектирования архитектуры приложения, а именно модели, модели представления и представления |
| Папка «Repositories» | Содержит интерфейсы и классы, реализующие шаблон базы данных Repository |
| Папка «Services» | Содержит сервис авторизации пользователя в приложение |
| Папка «Themes» | Содержит визуальные настройки приложения |
| Папка «UnitOfWork» | Содержит классы, реализующие шаблон для работы с базой данных Unit Of Work |

Таблица 3.7 – продолжение

|  |  |
| --- | --- |
| Элемент | Описание |
| Папка «UserControls» | Содержит пользовательские элементы управления, использованные в проекте |
| Папка «Windows» | Содержит классы, представляющие окна программы |
| App.config | Содержит строки конфигурации приложения |
| App.xaml | Содержит стартовую точку, с которой начинается выполнение приложения |

# Структура классов программного средства

Структура классов программного средства представлена в виде диаграммы классов.

Диаграмма классов определяет типы классов системы и различного рода статические связи, которые существуют между ними. На диаграммах классов изображаются также атрибуты классов, операции классов и ограничения, которые накладываются на связи между классами. Вид и интерпретация диаграммы классов существенно зависит от точки зрения (уровня абстракции): классы могут представлять сущности предметной области (в процессе анализа) или элементы программной системы (в процессах проектирования и реализации).

Основными элементами являются классы и связи между ними. Классы характеризуются при помощи атрибутов и операций.

Атрибуты описывают свойства объектов класса. Большинство объектов в классе получают свою индивидуальность из-за различий в их атрибутах и взаимосвязи с другими объектами. Однако, возможны объекты с идентичными значениями атрибутов и взаимосвязей. Т.е. индивидуальность объектов определяется самим фактом их существования, а не различиями в их свойствах. Имя атрибута должно быть уникально в пределах класса. За именем атрибута может следовать его тип и значение по умолчанию [7].

В данном пункте будут рассматриваться только классы модели приложения без структуры модели представления.

Модель приложения представлена 6 основными классами.

Класс Car определят автомобиль, для которого будут добавляться детали, и содержит такие свойства, как номер автомобиля в базе данных, производитель, модель, год производства, а также детали, связанные с ним.

Класс Address определяет адреса для клиентов и содержит такие свойства, как город, номер дома, номер квартиры.

Класс Client определяет клиента и содержит свойства Еmail, логин, имя пользователя, список заказов пользователя, номер телефона пользователя, номер адреса пользователя в базе данных, хешированный пароль пользователя и имеет ли пользователь права администратора.

Класс Part определяет деталь, которая будет продаваться в магазине и содержит в себе такие поля, как название детали, номер машины, которой она подходит, изображение детали, ее стоимость, тип, количество в наличии, а также ссылку на класс PartsOrders, который сопоставляет заказанные детали заказам.

Класс Order определяет заказ, совершенный пользователем в магазине. Содержит поле с номером адреса из базы данных, номером клиента из базы данных, датой заказа, стоимостью, статусом заказа, а также ссылку на класс PartsOrders.

Класс CartPart содержит ссылку на класс Part и имеет свойство количества, определяющее количество товара в наличии.

Класс PartsOrders устанавливает связь между заказом и заказанными товарами.

На основании данных классов была создана база данных и ее таблицы. База данных с таблицами создавалась с помощью фреймворка Entity Framework Core.

Диаграмма классов представлена на рисунке 3.3

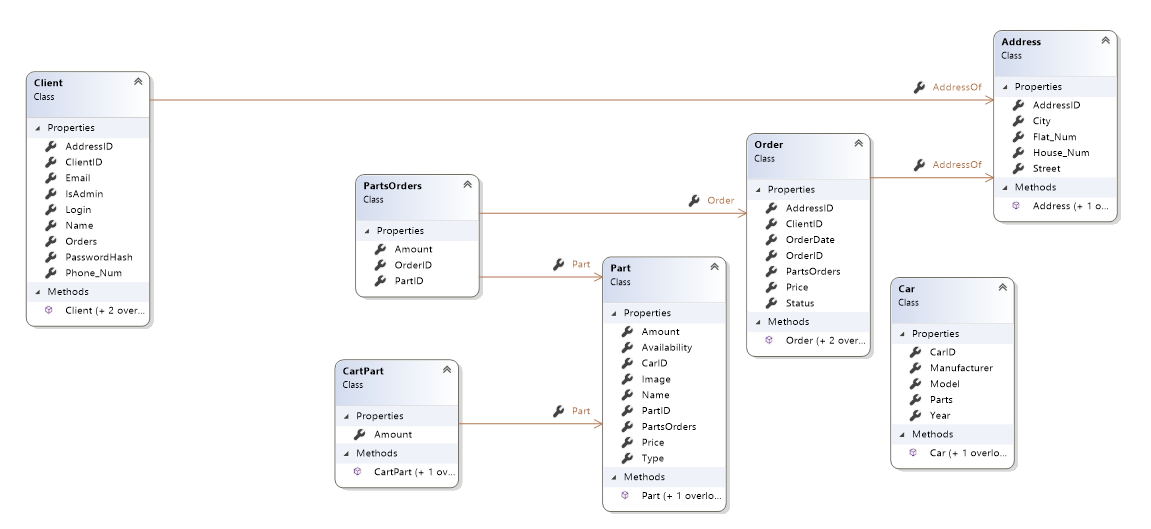


Рисунок 3.3 – Диаграмма классов ПО

# Работа с базой данных

Работа с базой данных будет вестись с помощью фреймворка Entity Framework Core. Данный фреймворк позволил разработать базу данных с ее таблицами с помощью подхода Code-first, т. е. сначала будут созданы классы, а затем по ним будет построена база данных с таблицами в автоматическом режиме.

Взаимодействие с базой данных будет реализовано с помощью паттернов Repository и Unity Of Work.

Для каждого класса модели будет создан репозиторий, который реализует обобщенный класс Repository<T>, содержащий базовые функции работы с базой данных. Все репозитории будут объединены в Unit Of Work для удобного обращения к ним.

Диаграмма классов для работы с базой данных представлена в приложении 1.

# Аутентификация пользователей в системе

Программное средство подразумевает использование несколькими пользователями с разными правами. Для этого необходима регистрация и аутентификация пользователей в системе. В системе может зарегистрироваться каждый, однако администраторов может регистрировать только другой администратор. Данные, введенные пользователями, должны проходить валидацию, а пароль – хешироваться для безопасности.

Для разрабатывается сервис, который будет регистрировать и аутентифицировать пользователей. Схема работы алгоритма регистрации приведена в приложении 2, а схема работы алгоритма авторизации – в приложении 3.

# Окна приложения

Набор окон приложения доступных каждому пользователю, будет отличаться, т. к. отличаются их возможности в системе. Для этого необходимо разработать схему переходов для каждого пользователя. Запуск ПО будет начинаться с окна логина, откуда пользователь может перейти к регистрации, или залогиниться и перейти к основному меню. Далее оба пользователя могут просматривать информацию о товарах, добавлять товары в корзину, делать заказ, а администратор может также изменять статус заказов и добавлять как товары, так и автомобили. Схема администратора представлена на рисунке 3.4, а пользователя - на рисунке 3.5.

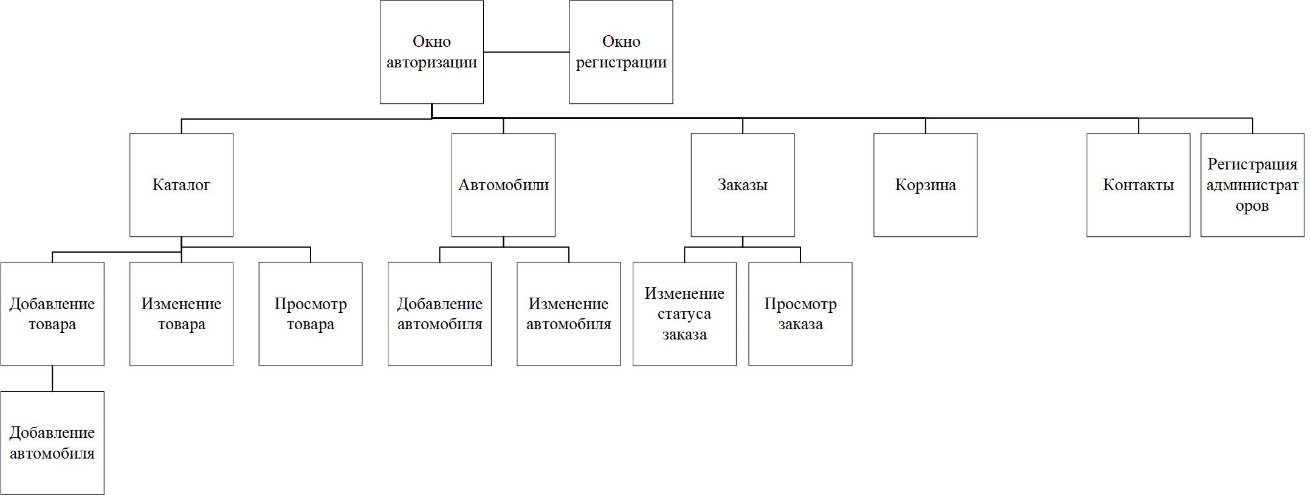


Рисунок 3.4 – Схема окон администратора

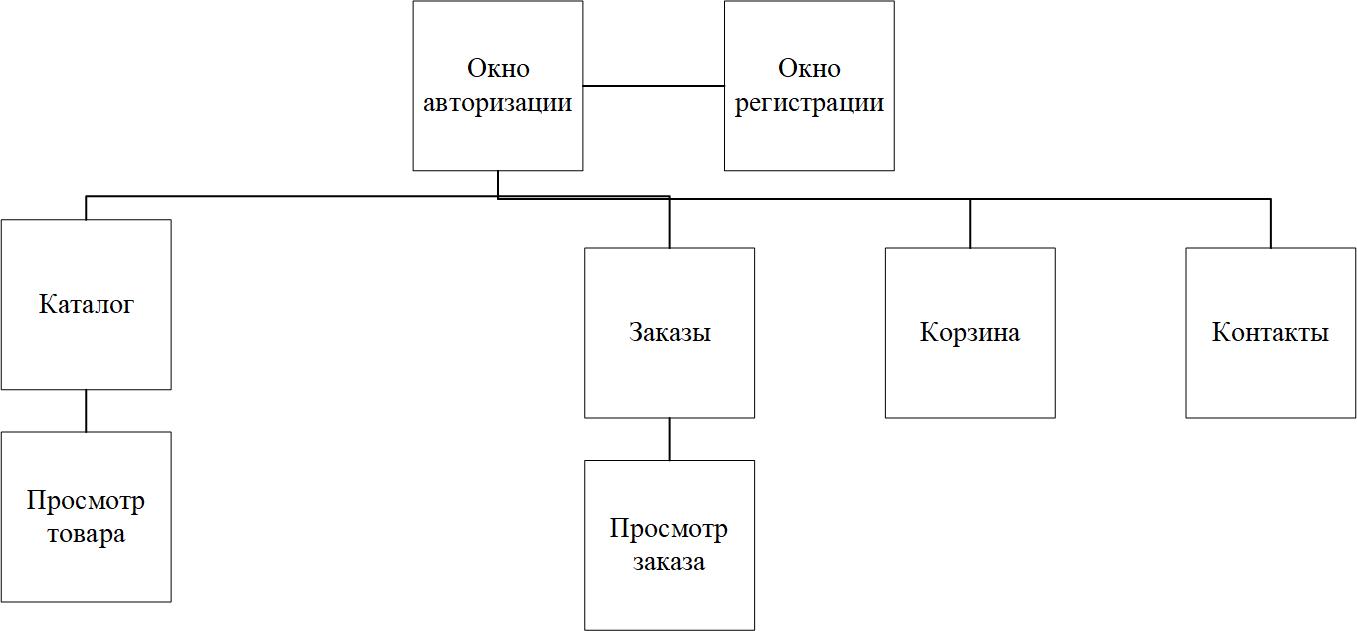


Рисунок 3.5 – Схема окон пользователя

# Реализация программного средства

# Реализация работы с базой данных

В пункте 3.4 упоминалось, что работа с базой данных будет вестись с помощью фреймворка Entity Framework Core и паттернов базы данных Repository и Unit Of Work. База данных создается на основе спроектированных классов с помощью подхода Code-first.

Формирование дополнительной таблицы PartsOrders происходило с помощью Fluent API.

Данные получаются из контекста DbContext, который в свою очередь устанавливает подключение с базой данных с помощью строки подключения.

Контекст данных содержит в себе локальные таблицы, которые подключаются с помощью класса DbSet<T>.

Реализация паттернов Repository и Unit Of Work представлена в листингах 4.1 и 4.2 соответственно. Реализация класса Repository и Unit Of Work представлена в приложениях 4 и 5.

|  |
| --- |
| public interface IRepository<TEntity> where TEntity: class  {  TEntity Get(int id);  Task<TEntity> GetAsync(int id);  IEnumerable<TEntity> GetAll();  Task<IEnumerable<TEntity>> GetAllAsync();  IEnumerable<TEntity> Find(Expression<Func<TEntity, bool>> predicate);  void Add(TEntity entity);  void AddRange(IEnumerable<TEntity> entities);  void Remove(TEntity entity);  void RemoveRange(IEnumerable<TEntity> entities);  } |

Листинг 4.1 – Интерфейс IRepository

|  |
| --- |
| public interface IUnitOfWork : IDisposable  {  IAddressRepository Addresses { get; }  ICarRepository Cars { get; }  IClientRepository Clients { get; }  IOrderRepository Orders { get; }  IPartRepository Parts { get; }  IShopRepository Shops { get; }  int Complete();  Task<int> CompleteAsync();  } |

Листинг 4.2 – Интерфейс IUnitOfWork

# Реализация регистрации и аутентификации пользователей

Для регистрации и аутентификации пользователей используется сервис AuthenticationService, который содержит в себе методы Register для регистрации пользователя по форме и Login для его аутентификации. Интерфейс IAuthenticationService приведен в листинге 4.3.

|  |
| --- |
| public interface IAuthenticationService  {  public RegistrationResult Register(string client\_ID, string name, string phone\_Num,  int? House\_Num, int? Flat\_Num, string Street, string City, string email, string login, string password, string confirmPassword, bool isAdmin);  Client Login(string username, string password);  } |

Листинг 4.3 – Интерфейс IAuthenticationService

Т. к. в проекте используется паттерн MVVM, то все операции выполняются в модели представления (Viewmodel) определенного представления (User Control или Window). Пример взаимодействия модели, модели представления и представления рассмотрим на примере регистрации.

|  |
| --- |
| public RegistrationResult Register(string client\_ID, string name, string phone\_Num,  int? House\_Num, int? Flat\_Num, string Street, string City, string email, string login, string password, string confirmPassword, bool isAdmin)  {  RegistrationResult result = RegistrationResult.Success;  if (\_unitOfWork.Clients.GetByUsername(login) != null)  {  result = RegistrationResult.LoginAlreadyExists;  }  else if (password == confirmPassword && result == RegistrationResult.Success)  {  Address addr = new Address(City, Street, House\_Num, Flat\_Num);  \_unitOfWork.Addresses.Add(addr);  \_unitOfWork.Complete();  string hashedPassword = \_passwordHasher.HashPassword(password);  Client client = new Client(name, phone\_Num, \_unitOfWork.Addresses.GetAddressByObj(addr).AddressID, email, login, hashedPassword, isAdmin);  \_unitOfWork.Clients.Add(client);  \_unitOfWork.Complete();  }  else if(password != confirmPassword)  {  result = RegistrationResult.PasswordDoNotMatch;  }  return result;  } |

Листинг 4.4 – Метод Register

Метод Register (листинг 4.4) регистрирует пользователя исходя из данных, введенных в форму. Здесь проверяется существование пользователя с идентичным логином и соответствие пароля и пароля подтверждения. Если пользователя с идентичным логином не существует, а пароли совпадают, то пароль хешируется с помощью хешера ASP.NET и создается новый пользователь, который записывается в базу данных с помощью описанного в пункте 4.1 Unit Of Work.

Данный метод вызывается в модели представления, которая получает данные из представления. Список свойств представлен в листинге 4.5

|  |
| --- |
| class RegisterViewModel : ViewModelBase, ICloseWindows, IDataErrorInfo  {  //Client  private string clientID;  public string ClientID { get => clientID; set { clientID = value; OnPropertyChanged(); } }  private string name;  public string Name { get => name; set { name = value; OnPropertyChanged(); } }  private string phone\_Num;  public string Phone\_Num { get => phone\_Num; set { phone\_Num = value; OnPropertyChanged(); } }  private string addressID;  public string AddressID { get => addressID; set { addressID = value; OnPropertyChanged(); } }  private string email;  public string Email { get => email; set { email = value; OnPropertyChanged(); } }  private string login;  public string Login { get => login; set { login = value; OnPropertyChanged(); } }  private string password;  public string Password { get => password; set { password = value; OnPropertyChanged(); } }  private string confirmPassword;  public string ConfirmPassword { get => confirmPassword; set { confirmPassword = value; OnPropertyChanged(); } }  private bool isAdmin;  public bool IsAdmin { get => isAdmin; set { isAdmin = value; OnPropertyChanged(); } } |

Листинг 4.5 – Свойства модели представления RegisterViewModel

Свойства модели представления проходят валидацию при помощи интерфейса IDataErrorInfo. Часть индексатора, который производит валидацию, для примера представлена в листинге 4.6. Полный код индексатора в приложении 6.

|  |
| --- |
| case "Email":  Regex eRegex = new Regex("^[\\w-\\.]+@([\\w-]+\\.)+[\\w-]{2,4}$");  if (!eRegex.IsMatch(Email))  {  error = "Введите корректный Email";  }  break; |

Листинг 4.6 – Индексатор для валидации полей

В данном примере индексатор проверяет свойство Email на соответствие требованиям электронного ящика с помощью регулярного выражения и выводит ошибку, если введен неверный Email.

В WPF используется механизм привязок, которые позволяют установить связь между полями модели представления и представления. Для этого модель представления связывается с представлением с помощью DataContext, а сами свойства привязываются с помощью конструкции Binding. Примеры привязки DataContext и свойств приведены в листингах 4.7 -4.8.

|  |
| --- |
| <DataTemplate DataType="{x:Type viewmodels:RegisterViewModel}">  <views:AdminRegisterView/>  </DataTemplate> |

Листинг 4.7 – Привязка DataContext

|  |
| --- |
| <usercontrols:WatermarkTextBox Watermark="ФИО" Grid.Row="1" VerticalAlignment="Center" Height="20" Margin="5, 0, 5, 0"  TextBind="{Binding Name, Mode=TwoWay, ValidatesOnDataErrors=True, NotifyOnValidationError=True, UpdateSourceTrigger=PropertyChanged}" Style="{StaticResource WaterMarkTextBoxValidationStyle}"/> |

Листинг 4.8 – Привязка свойства Name к TextBox

# Реализация основных функций программного средства

В приложении реализованы переходы между окнами, которые реализованы с помощью команд. Класс команды и пример ее реализации для перехода между окнами приведены в листингах 4.9 – 4.10.

|  |
| --- |
| class RelayCommand : ICommand  {  private Action<object> \_execute;  private Func<object, bool> \_canExecute;  public event EventHandler CanExecuteChanged  {  add { CommandManager.RequerySuggested += value; }  remove { CommandManager.RequerySuggested -= value; }  }  public RelayCommand(Action<object> execute, Func<object, bool> canExecute = null)  {  \_execute = execute;  \_canExecute = canExecute;  }  public bool CanExecute(object parameter)  {  return \_canExecute == null || \_canExecute(parameter);  }  public void Execute(object parameter)  {  \_execute(parameter);  }  } |

Листинг 4.9 – Класс RelayCommand

Класс RelayCommand позволяет привязывать команды к представлению, а также задавать параметр, который определяет возможность выполнения этих команд.

|  |
| --- |
| CatalogViewCommand = new RelayCommand(o =>  {  CurrentView = CatalogVM;  }); |

Листинг 4.10 – Команда CatalogViewCommand

Команда CatalogViewCommand привязана к кнопке и при выполнении перемещает пользователя на страницу каталога.

В приложении реализованы команды добавления, удаления и изменения различных объектов, а также их отображение. Рассмотрим их на примере запчастей.

Все запчасти находятся в каталоге, который отображается в ListBox в ScrollViewer. Внешний вид каталога представлен на рисунке 4.1.

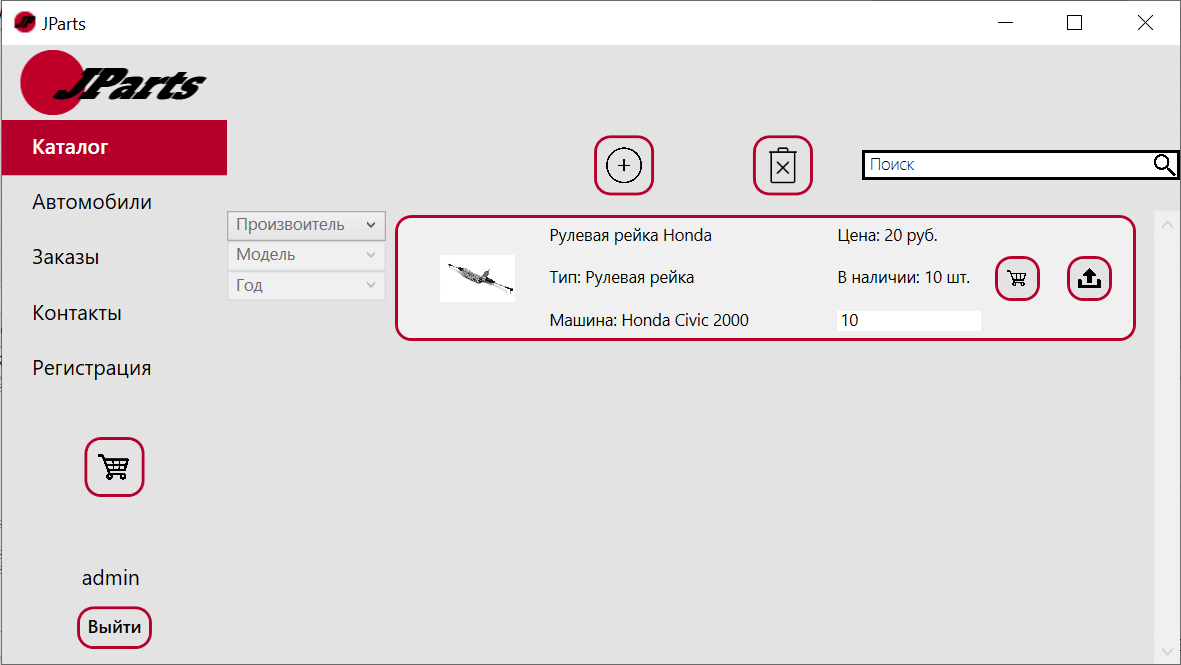


Рисунок 4.1 – Каталог JParts

В каталоге для запчасти реализован просмотр по двойному щелчку, добавление в корзину и обновление информации о детали, добавление товара и его удаление.

Добавление в корзину производилось с помощью команды, представленной в листинге 4.11.

|  |
| --- |
| AddToCartCommand = new RelayCommand(o =>  {  if (o != null)  {  var \_partToAdd = o as CartPart;  if (\_partToAdd.Amount <= 0 || (\_partToAdd.Part.Amount - \_partToAdd.Amount) < 0)  MessageBox.Show("Нет в наличии");  else  {  PartsToAdd.Add(\_partToAdd);  mainViewModel.PartsToAdd = PartsToAdd;  MessageBox.Show("Деталь добавлена в корзину");  }  }  }); |

Листинг 4.11 – Команда для добавления в корзину

В данной команде присутствует проверка наличия запчасти перед ее добавлением в корзину. Если запчасти нет в наличии, то пользователю выводится уведомление об этом.

Команда добавления товара переносит пользователя в отдельное окно с полями для заполнения. Окно для заполнения товара представлено на рисунке 4.2, а код команды – на листинге 4.12.

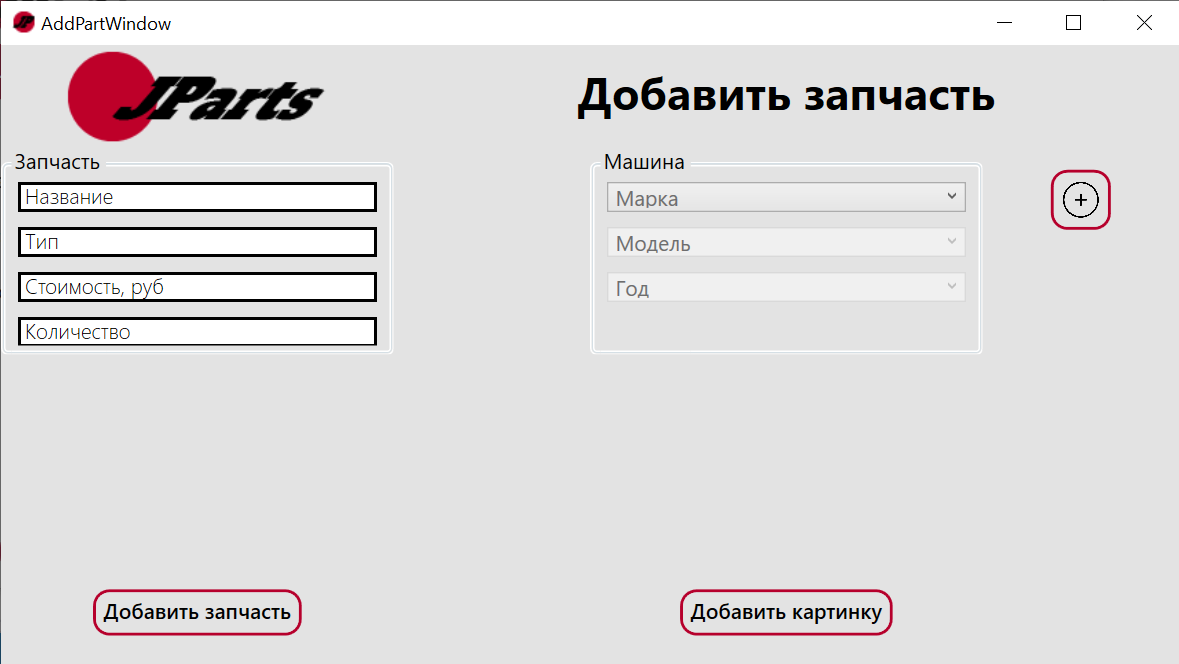


Рисунок 4.2 – Добавление товара в каталог

|  |
| --- |
| AddPartCommand = new RelayCommand(o =>  {  try  {  Part part = new Part(GetCar(SelectedManufacturer, SelectedModel, SelectedYear).CarID, Name, Type, Price, Availability, Image, Amount);  UnitOfWork.UnitOfWork uoW = new UnitOfWork.UnitOfWork(new JPartsContext());  uoW.Parts.Add(part);  uoW.Complete();  MessageBox.Show(“Деталь успешно добавлена”);  CatalogVM.PartsList = new ObservableCollection<CartPart>();  foreach (var p in uoW.Parts.GetAllParts())  {  catalogVM.PartsList.Add(new CartPart(p, p.Amount));  }  ClearAllFields();  }  catch(Exception e)  {  MessageBox.Show(“Заполните все поля”);  }  }); |

Листинг 4.12 – Команда для добавления в каталог

В данной команде создается новая деталь и обновляется каталог.

Удаление товара происходит путем выбора товара из списка и выполнения команды удаления. Объект передается в качестве параметра команды. Команда удаления представлена в листинге 4.13.

|  |
| --- |
| DeletePartCommand = new RelayCommand(o =>  {  if (SelectedPart != null)  {  uoW.Parts.Remove(SelectedPart.Part);  uoW.Complete();  PartsList = new ObservableCollection<CartPart>();  DefaultList = new ObservableCollection<CartPart>();  foreach(var p in uoW.Parts.GetAllParts())  {  PartsList.Add(new CartPart(p, p.Amount));  DefaultList.Add(new CartPart(p, p.Amount));  }  }  else  {  MessageBox.Show(“Не выбран элемент для удаления”);  }  }); |

Листинг 4.13 – Команда для удаления товара из каталога

Обновление товара реализовано той же командой, что и добавление, однако в нее передается объект для изменения. Команда описана в листинге 4.14.

|  |
| --- |
| else if(partOperation == PartOperation.Edit && part != null)  {  PartButton = “Обновить запчасть”;  ImageButton = “Обновить картинку”;  HeaderText = “Обновить запчасть”;  Name = part.Name;  Type = part.Type;  Price = part.Price;  Image = part.Image;  Amount = part.Amount;  UnitOfWork.UnitOfWork uoW = new UnitOfWork.UnitOfWork(new JpartsContext());  Car car = uoW.Cars.Get(part.CarID);  SelectedManufacturer = car.Manufacturer;  SelectedModel = car.Model;  SelectedYear = car.Year;  AddPartCommand = new RelayCommand(o =>  {  try  {  UnitOfWork.UnitOfWork uoW = new UnitOfWork.UnitOfWork(new JpartsContext());  var partToEdit = uoW.Parts.Get(part.PartID);  partToEdit.Name = Name;  partToEdit.Type = Type;  partToEdit.Price = Price;  partToEdit.Amount = Amount;  partToEdit.CarID = GetCar(SelectedManufacturer, SelectedModel, SelectedYear).CarID;  uoW.Complete();  MessageBox.Show(“Деталь успешно обновлена”);  CatalogVM.DefaultList.Clear();  foreach (var p in uoW.Parts.GetAllParts())  {  catalogVM.DefaultList.Add(new CartPart(p, p.Amount));  catalogVM.PartsList = CatalogVM.DefaultList;  }  }  catch(Exception e)  {  MessageBox.Show(“Заполните все поля”);  }  });  } |

Листинг 4.14 – Команда для обновления товара из каталога

В приложении реализована поддержка карты Bing Maps с помощью встроенных средств WPF.

Карта отображает магазины компании во вкладке «Контакты». Внешний вид вкладки показан на рисунке 4.3.

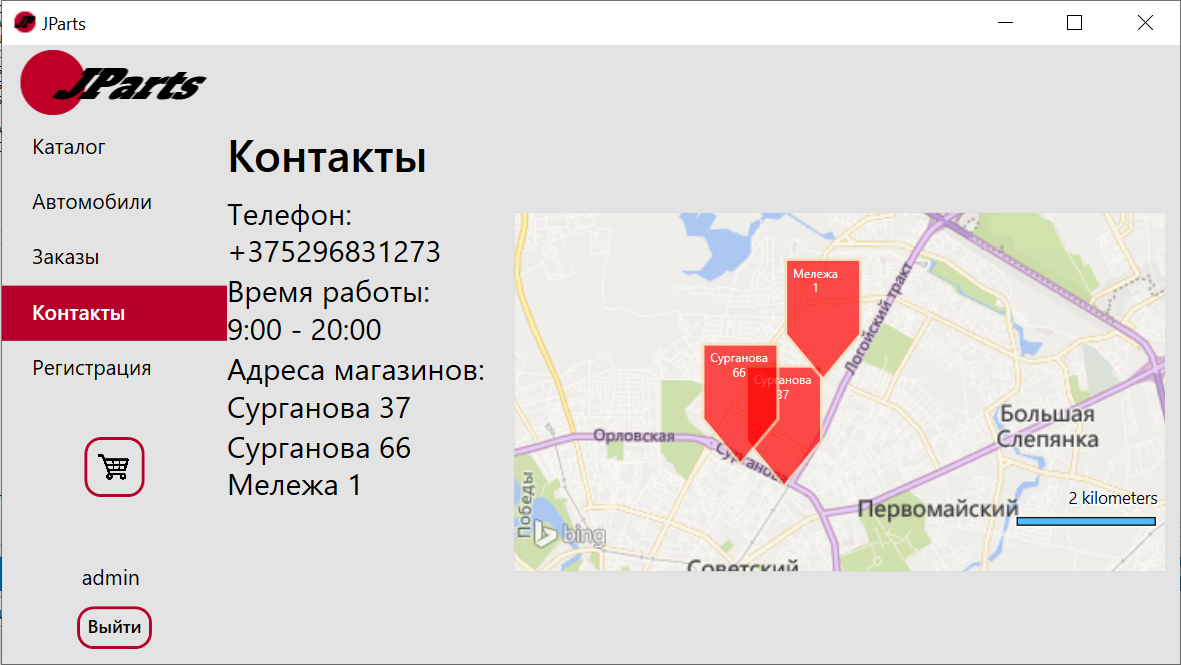


Рисунок 4.3 – Bing Maps

Реализация карты представлена в листинге 4.15.

|  |
| --- |
| <m:Map x:Name="myMap" CredentialsProvider="AqCHwUNJzyXJLeqxjFOsUjxUTfvHu1Ed3rC8DK4h35ChcldGbr-JhimK3cLHix51"  Mode="Road"  Center="53.935599, 27.583907" ZoomLevel="14"  Grid.Column="2"  Grid.ColumnSpan="5"  Grid.Row="1"  Grid.RowSpan="5"  Margin="10">  <Canvas Width="50" Height="80"  m:MapLayer.Position="53.92582355483133, 27.592616816662996"  m:MapLayer.PositionOrigin="BottomCenter" Opacity="0.7">  <Path Data="M 0,0 L 50,0 50,50 25,80 0,50 0,0" Fill="Red" Stroke="Wheat" StrokeThickness="2" />  <TextBlock FontSize="8" Foreground="White" Margin="5" TextAlignment="Center">  Сурганова <LineBreak />  37 <LineBreak />  </TextBlock>  </Canvas>  <Canvas Width="50" Height="80"  m:MapLayer.Position="53.92862797950759, 27.58318391189564"  m:MapLayer.PositionOrigin="BottomCenter" Opacity="0.7">  <Path Data="M 0,0 L 50,0 50,50 25,80 0,50 0,0" Fill="Red" Stroke="Wheat" StrokeThickness="2" />  <TextBlock FontSize="8" Foreground="White" Margin="5" TextAlignment="Center">  Сурганова <LineBreak />  66 <LineBreak />  </TextBlock>  </Canvas>  </m:Map> |

Листинг 4.15 – Реализация Bing Maps

Карта является встроенным элементом управления WPF, однако для отображения на ней информации необходимо создавать собственные точки, которые создаются с помощью элемента управления Canvas.

В приложении также реализована отправка электронного письма пользователю с помощью пространства имен Mail. Реализация функции приведена в Приложении 7. Электронное письмо отправляется при смене статуса заказа на «Доставлен» и сверяет статус с его предыдущим состоянием, чтобы не дублировать сообщения при каждом массовом изменении статуса заказов.

# Тестирование, проверка работоспособности и анализ полученных данных

Протестируем приложение начиная с регистрации пользователя.

Регистрация пользователя производится в отдельном окне. При заполнении полей, они проверяются на валидность с помощью регулярных выражений и, при неверном вводе, меняют рамку на красную и выводят ToolTip с ошибкой. Окно регистрации изображено на рисунке 5.1

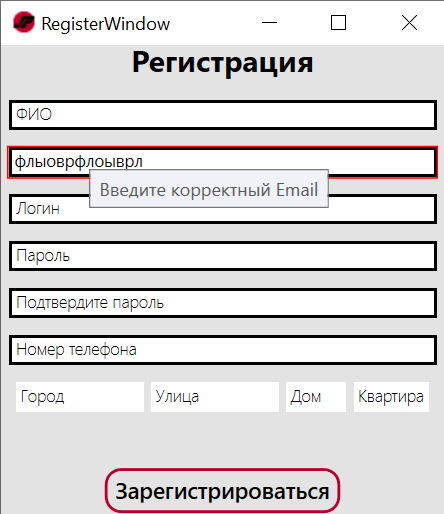


Рисунок 5.1 – Регистрация пользователя

При попытке создать пользователя с ошибками появляется окно с подсказкой. Окно показано на рисунке 5.2

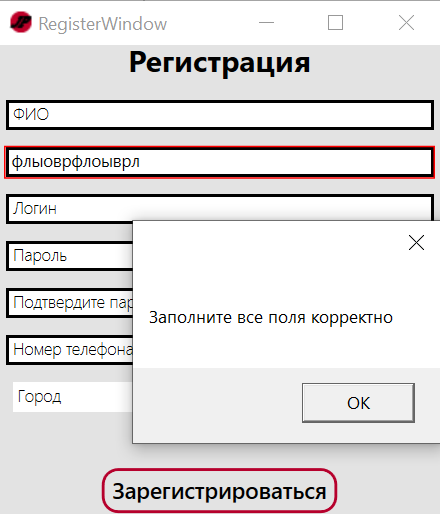


Рисунок 5.2 – Сообщение об ошибке

Далее войдем под созданным пользователем и попробуем совершить заказ. При открытии пустой корзины появляется уведомление о том, что корзина пуста, а кнопка заказа блокируется (рисунок 5.3)

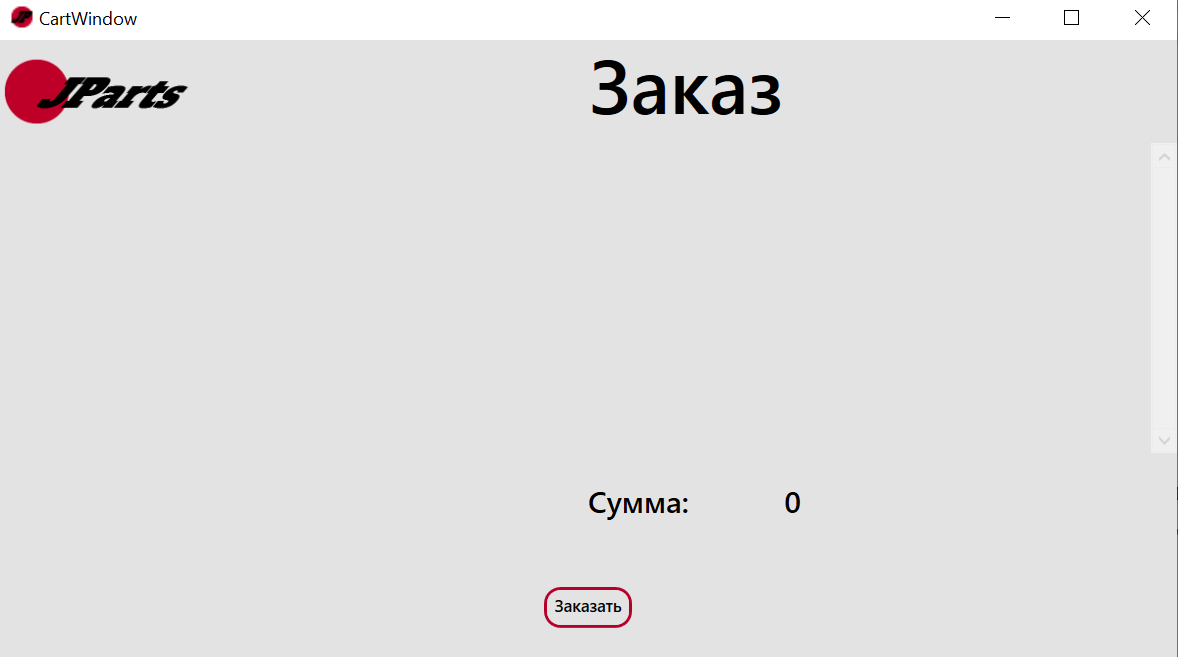


Рисунок 5.3 – Пустое окно заказа

При добавлении товара в корзину, если его количество превышает количество в наличии, выводится сообщение (рисунок 5.4).

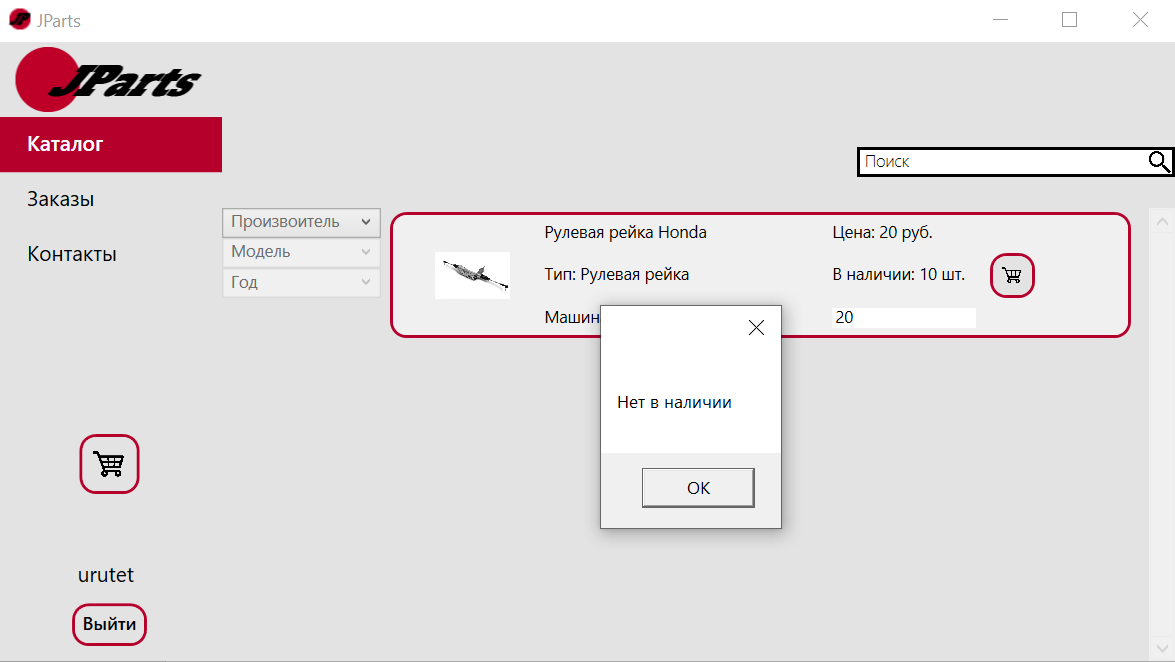


Рисунок 5.4 – Сообщение об отсутствии товара

После добавления заказа клиент может отследить его во вкладке «Заказы», однако, в отличие от администратора, не может изменить статус. Также от него скрыты пункты «Автомобили» и «Регистрация администраторов», так как эти пункты являются только для администратора (рисунок 5.5).

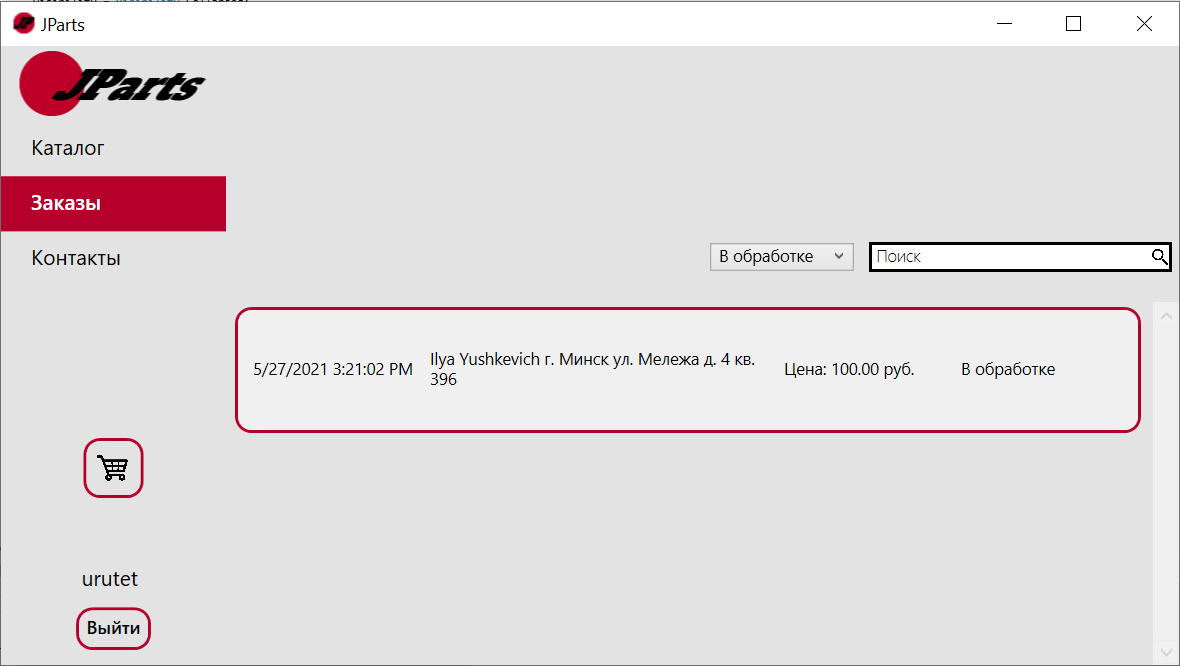


Рисунок 5.5 – Заказы пользователя

Пользователь также может просмотреть полное описание своего заказа, дважды кликнув по заказу.

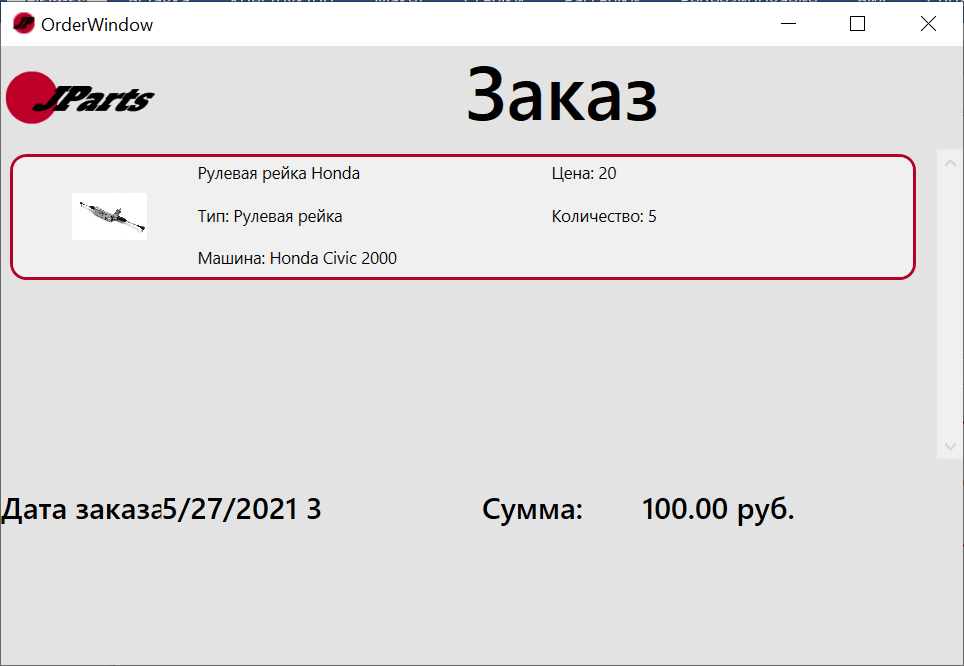


Рисунок 5.6 – Полное описание заказа

Пользователь также может просмотреть контакты магазина (рисунок 5.7).

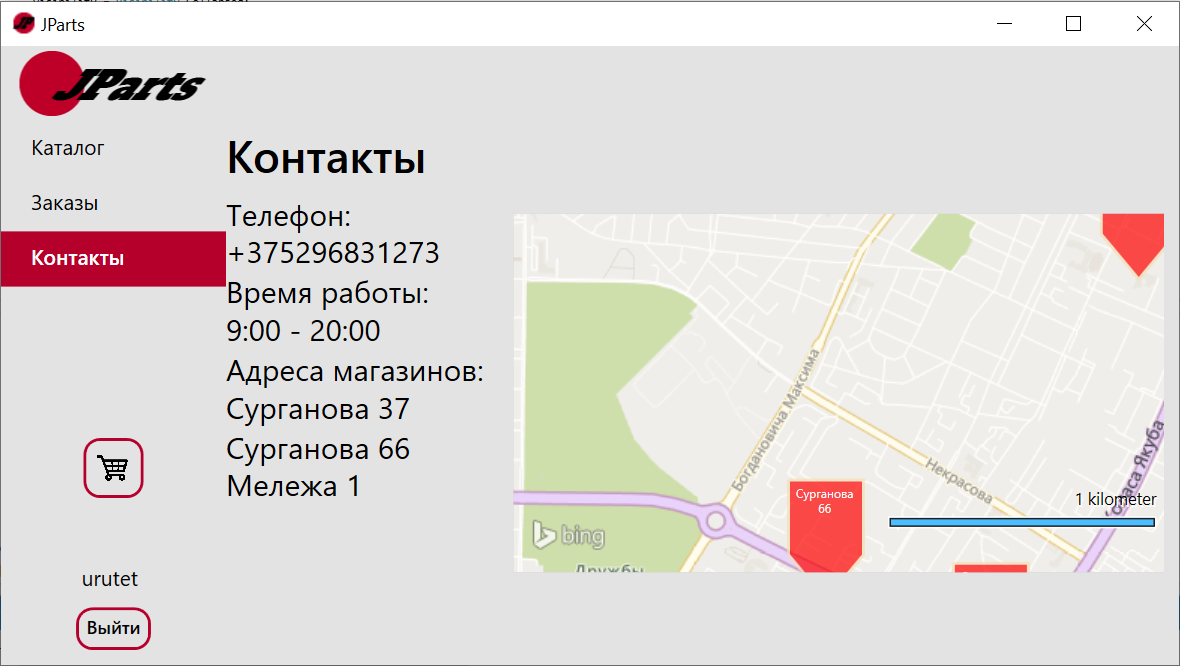


Рисунок 5.7 – Контакты магазина с картой

Войдем в качестве администратора и проверим работу его функций.

Администратор имеет большее количество функций, таких как, например, добавление товаров, удаление товаров, добавление администраторов и изменение автомобилей (рисунок 5.8).

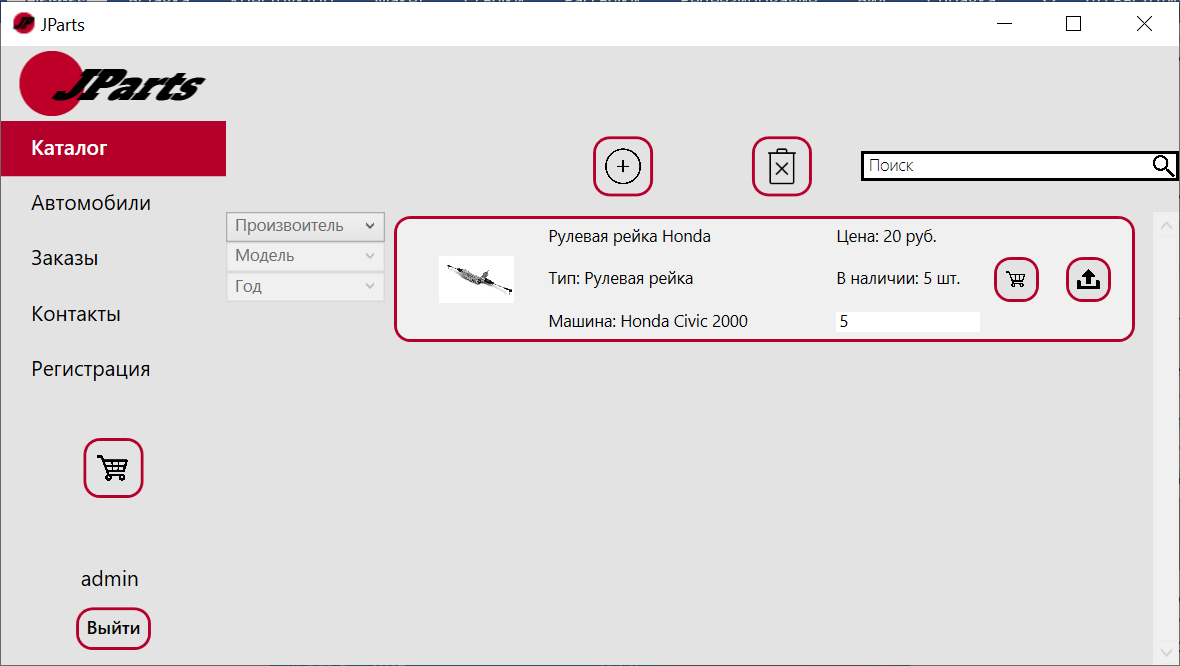


Рисунок 5.8 – Главная страница администратора

Попробуем добавить товар. При попытке добавить товар с пустыми полями появляется ошибка добавления товара (рисунок 5.9).

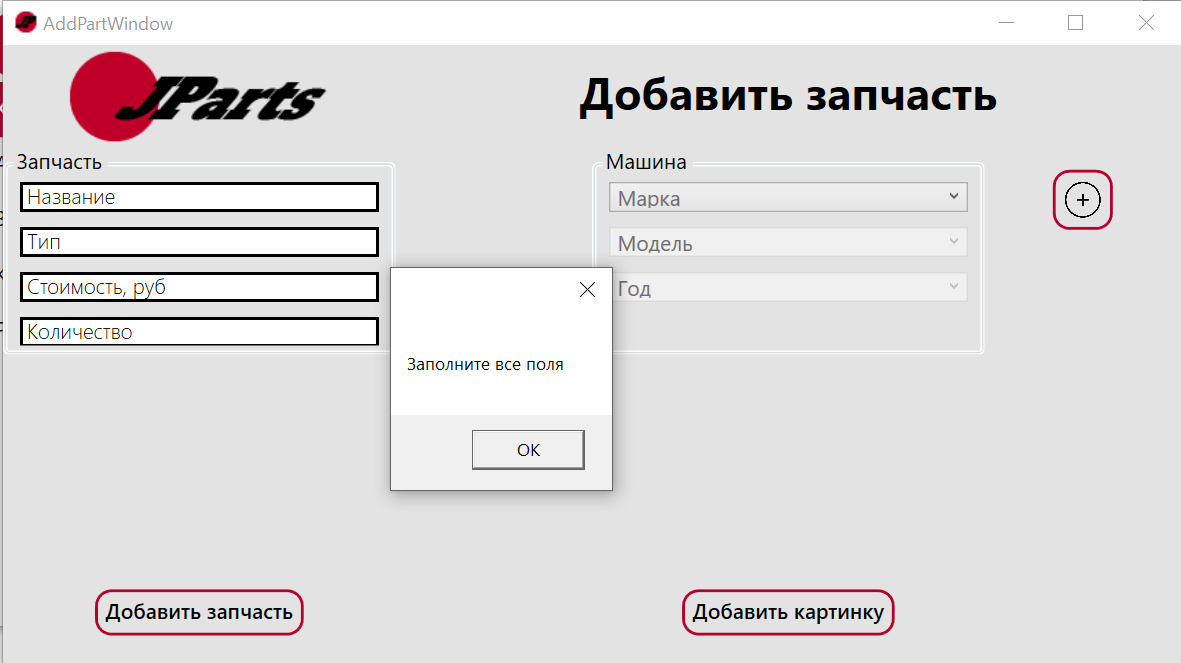


Рисунок 5.9 – Сообщение об ошибке

Вместе с добавлением детали попробуем сразу добавить автомобиль. В случае, если год указан неверно, будет показана ошибка (рисунок 5.10).

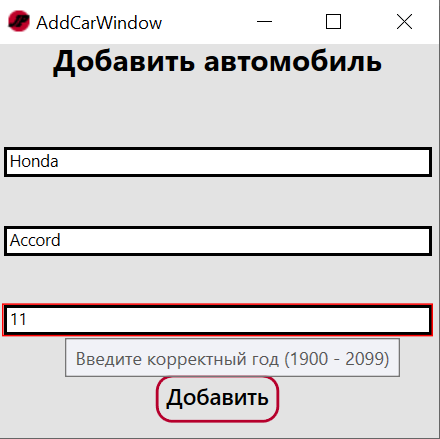


Рисунок 5.10 – Проверка регулярного выражения

После добавления машины она отобразится в списке для выбора (рисунок 5.11)

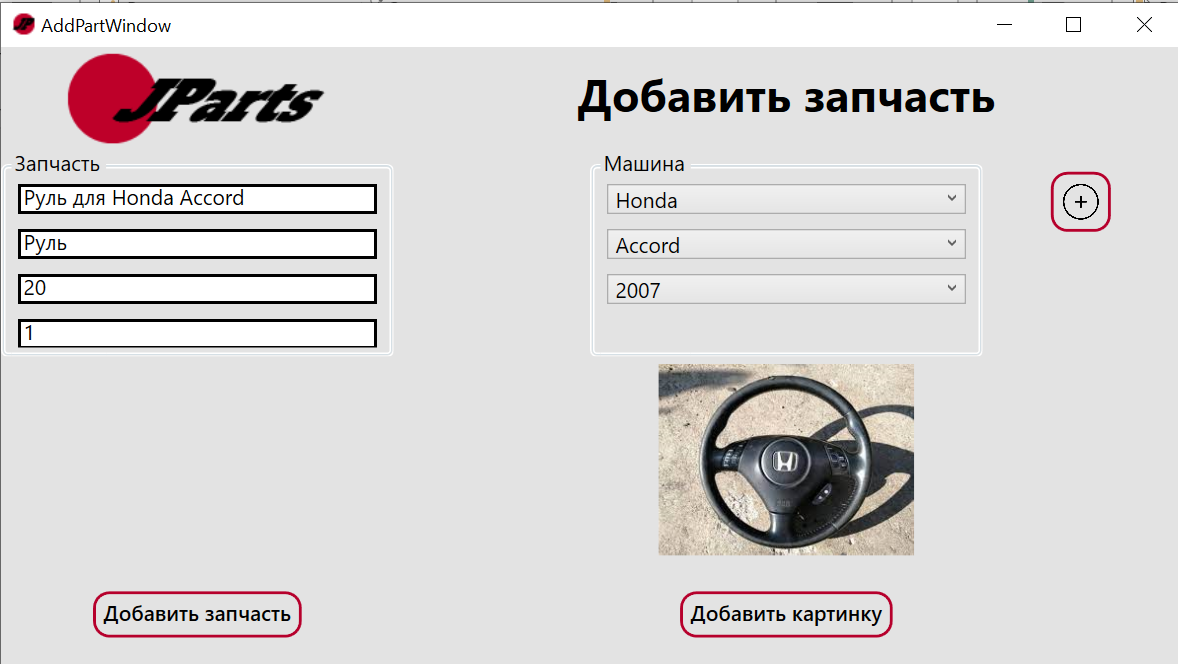


Рисунок 5.11 – Заполненная форма запчасти

После добавления запчасть сразу отобразится в каталоге. Есть возможность фильтровать запчасти по модели, а также искать по названию (рисунок 5.12).

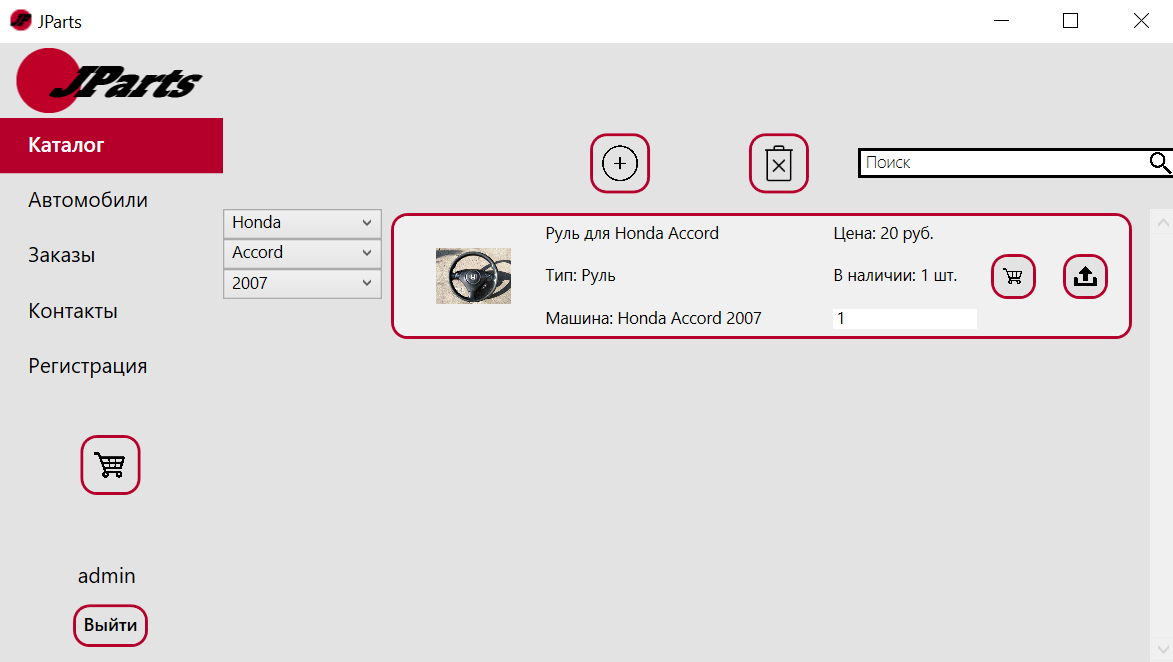


Рисунок 5.12 – Фильтрация запчастей

В заказах администратор может изменять статус заказов всех пользователей, тем самым отправляя электронные письма на почтовый адрес клиента (рисунок 5.13).

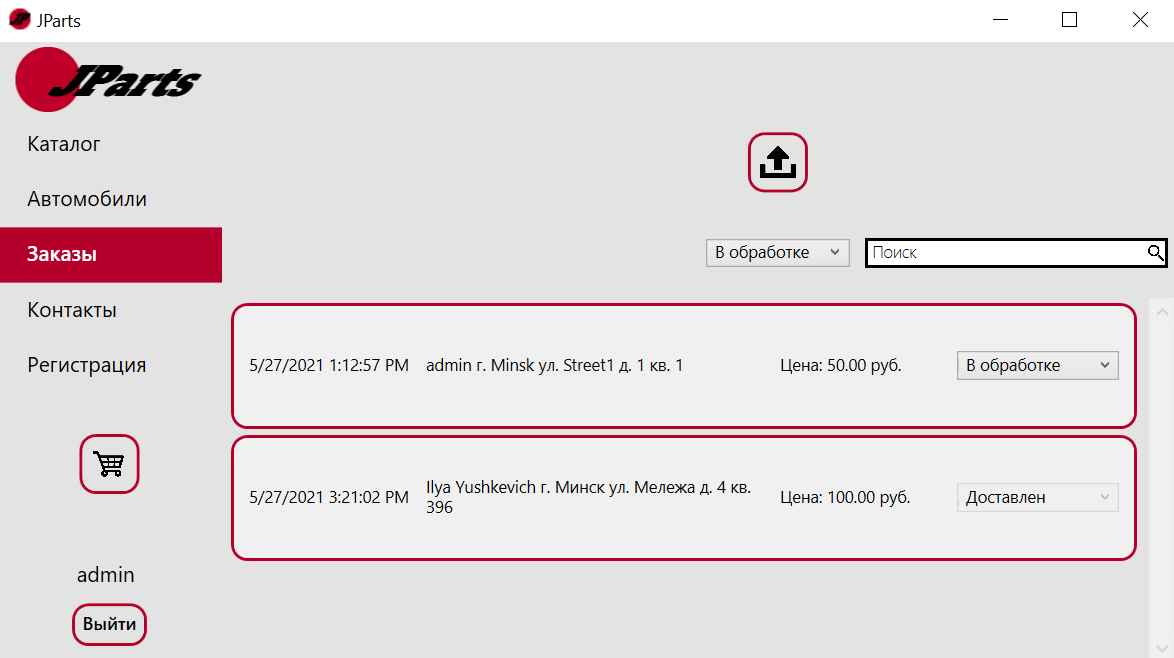


Рисунок 5.13 – Изменение статуса заказа

На рисунке 5.14 представлен текст сообщения, которое получает пользователь.

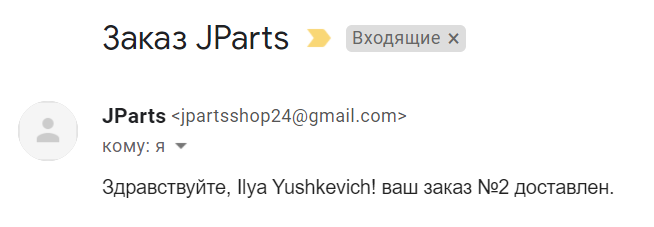


Рисунок 5.14 – Текст электронного письма

Также администратор регистрирует других администраторов во вкладке «Регистрация» (рисунок 5.15).

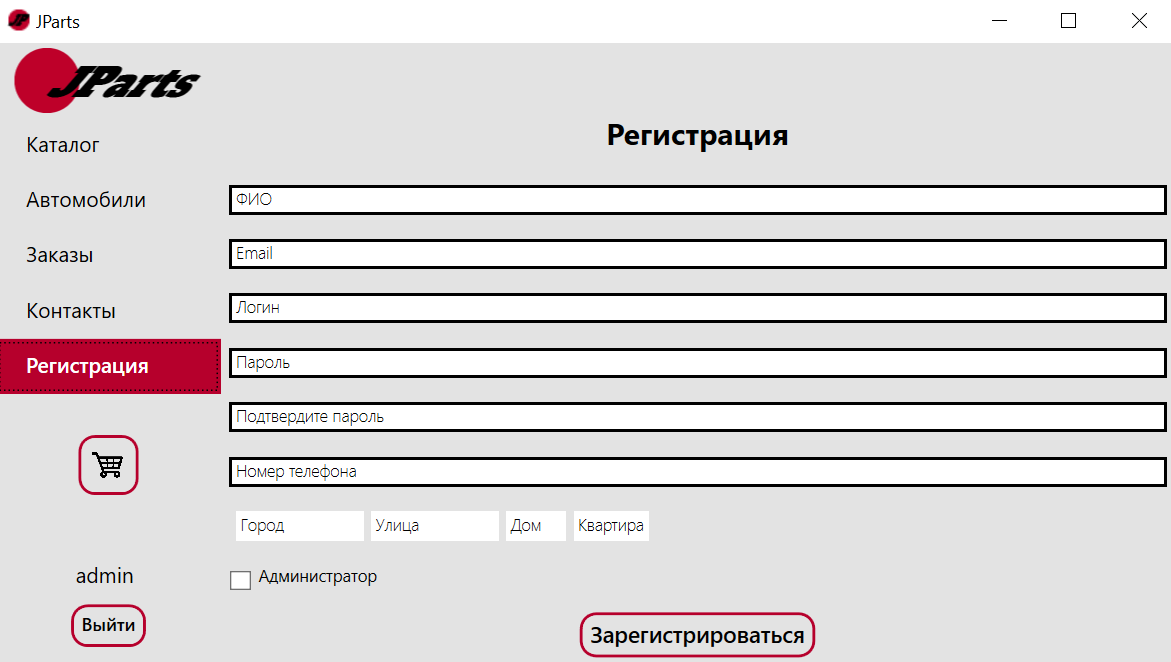


Рисунок 5.15 – Регистрация администратора

Регистрация администраторов использует ту же модель представления, как и обычная регистрация. Отличаются они лишь наличием чекбокса «Администратор». Сделано это для защиты приложения.

# Руководство по установке и использованию

Для использования программного обеспечения потребуется:

* Установленный Microsoft SQL Server;
* Подключение к интернету (для отправки электронных писем и использования карты).

При первом запуске .exe файла создается база данных с пользователем admin и паролем admin. Этот пользователь имеет права администратора. Далее необходимо заполнить базу данных товарами, создав их из вкладки «Каталог» (рисунок 6.1 – 6.2).

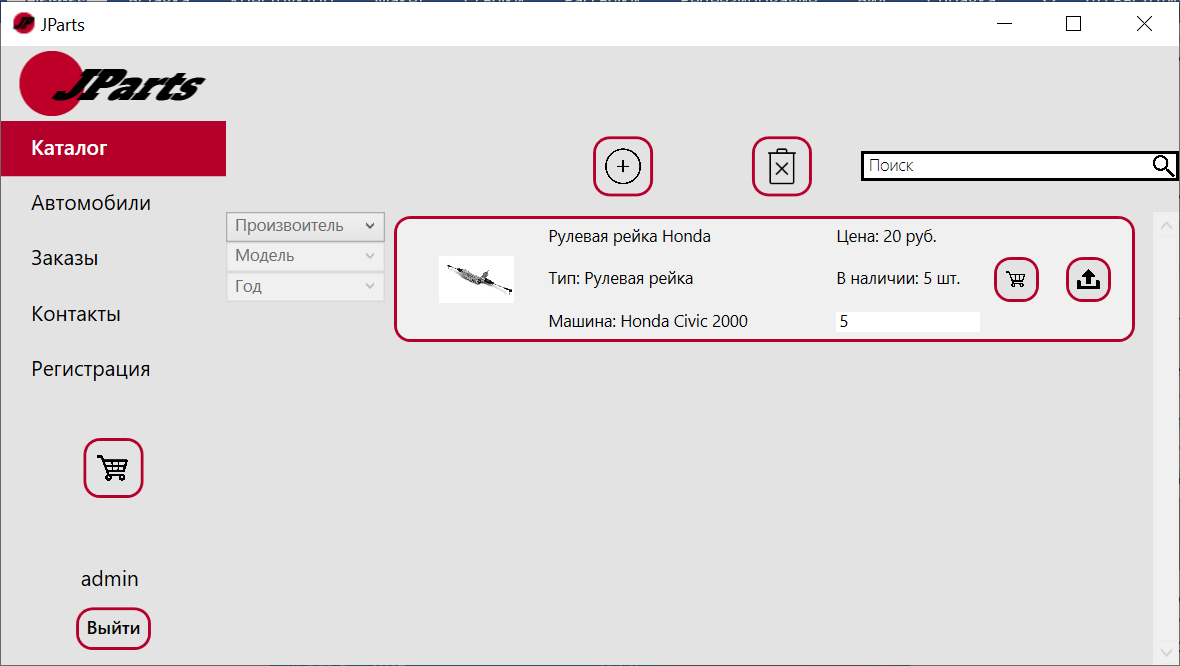


Рисунок 6.1 – Каталог

Добавление товаров в каталог происходит по нажатию на кнопку «+».

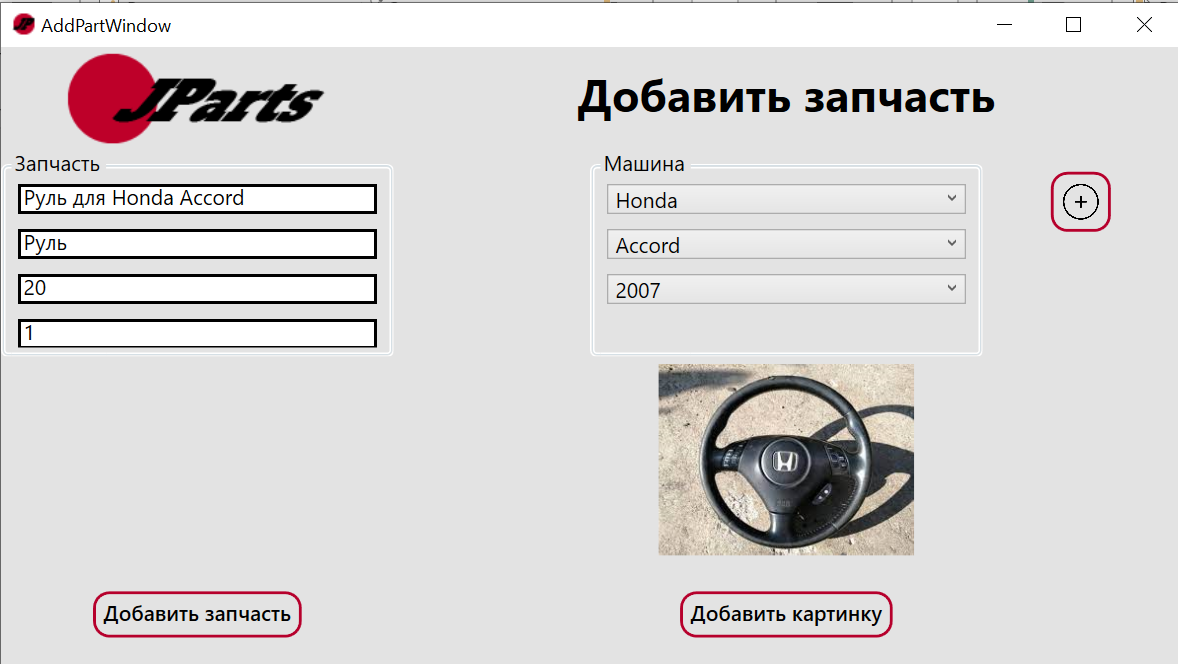


Рисунок 6.2 – Добавление запчасти

Удаление товаров происходит путем нажатия на товар для удаления и нажатия на кнопку с мусорным баком.

После заполнения каталога он может добавить других администраторов или пользователей в пункте «Регистрация» (рисунок 6.3).

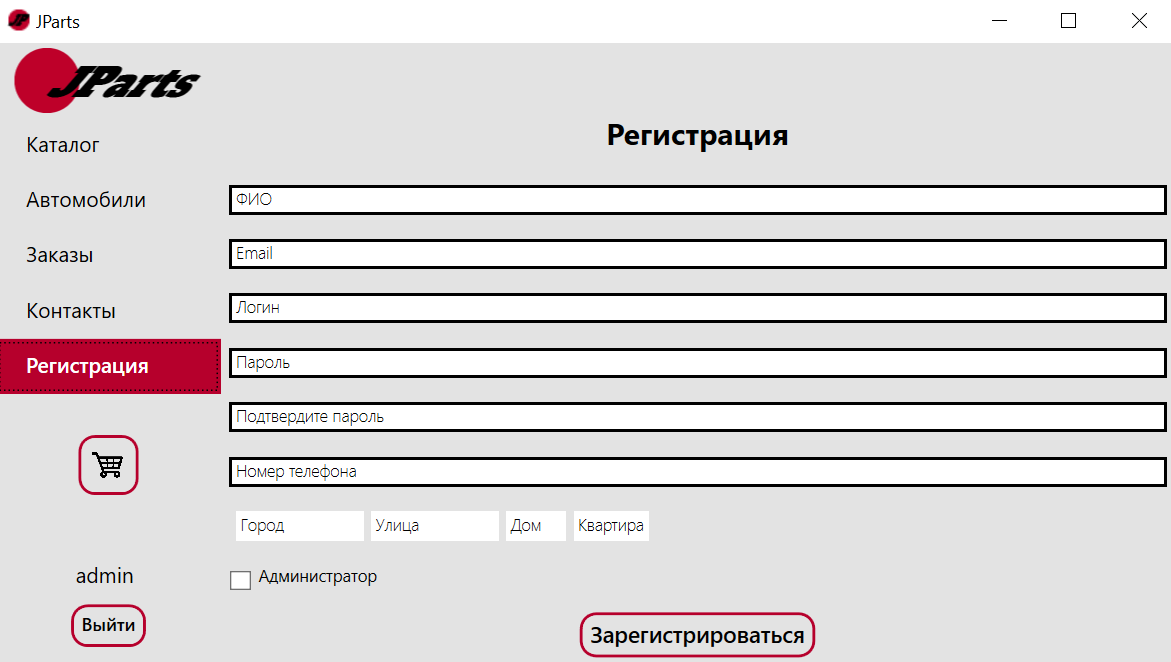


Рисунок 6.3 – Регистрация администратора

При наличии заказов он может фильтровать их или искать по имени пользователя, изменять их статус и отправлять сообщения в пункте «Заказы» (рисунок 6.4).

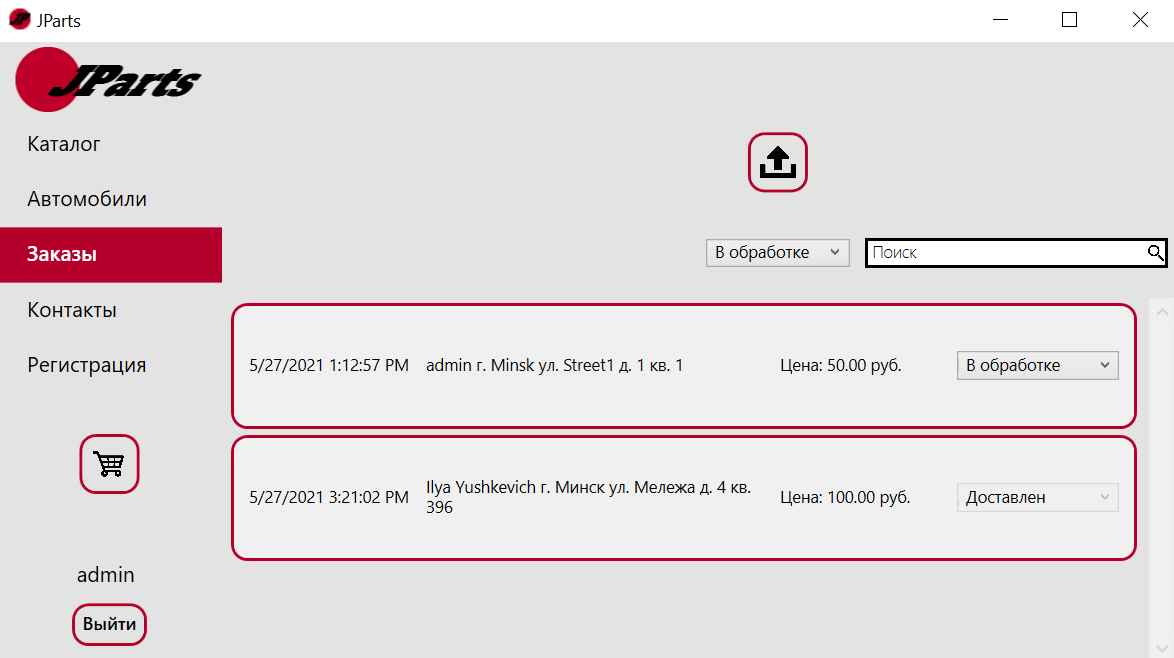


Рисунок 6.4 – Изменение статуса заказа

Администратор также может изменять информацию об автомобилях и просматривать их список во вкладке «Автомобили» (рисунок 6.5 – 6.6).

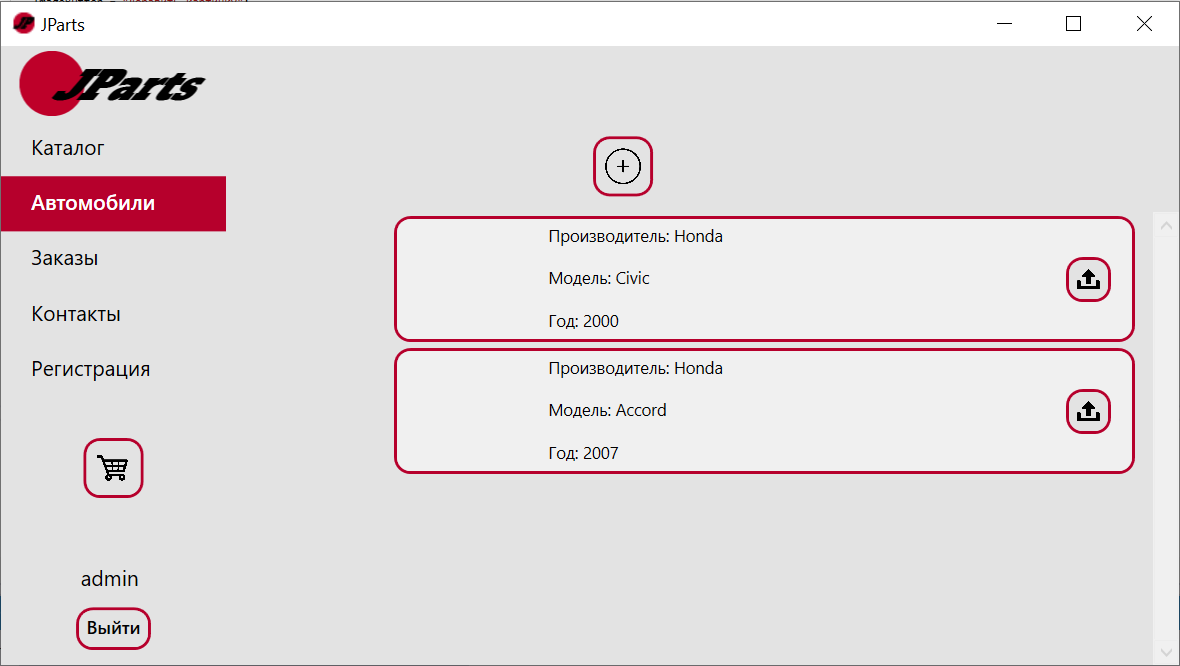


Рисунок 6.5 – Просмотр автомобилей

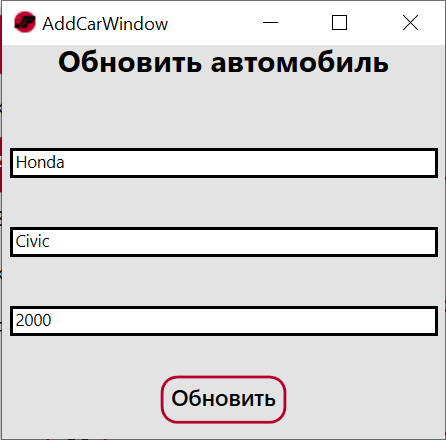


Рисунок 6.6 – Изменение автомобиля

Пользователь может добавить в корзину товар с помощью кнопки с корзиной около нужного товара и оформить заказ с помощью кнопки корзины в меню (рисунок 6.7 – 6.8).

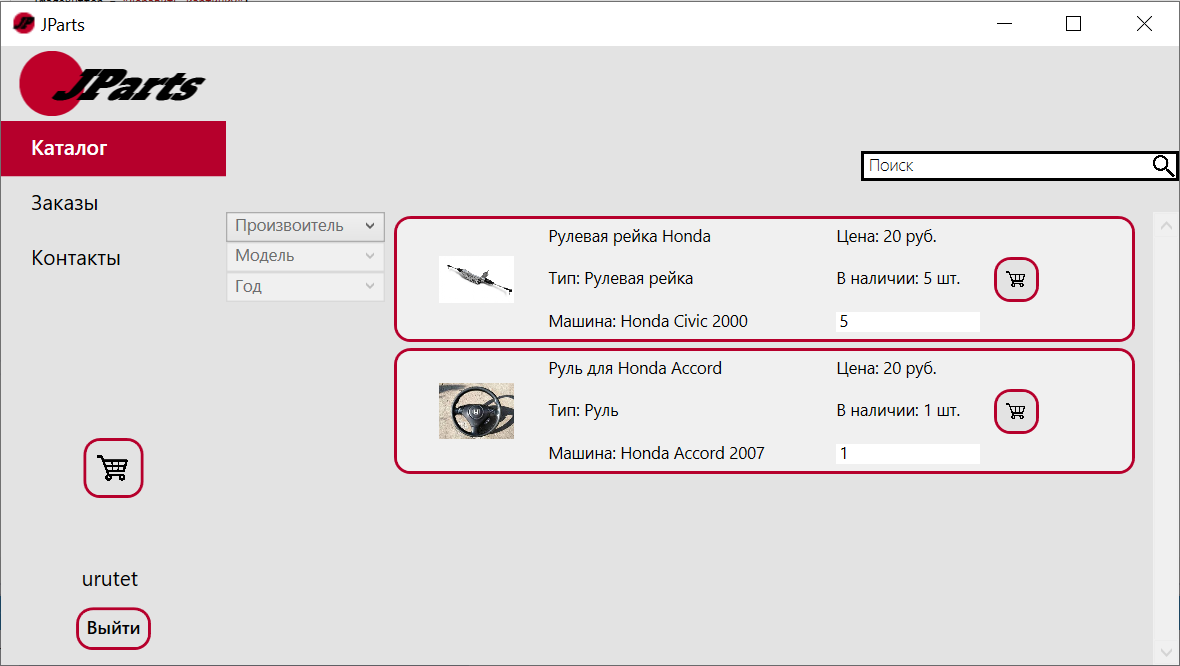


Рисунок 6.7 – Каталог пользователя

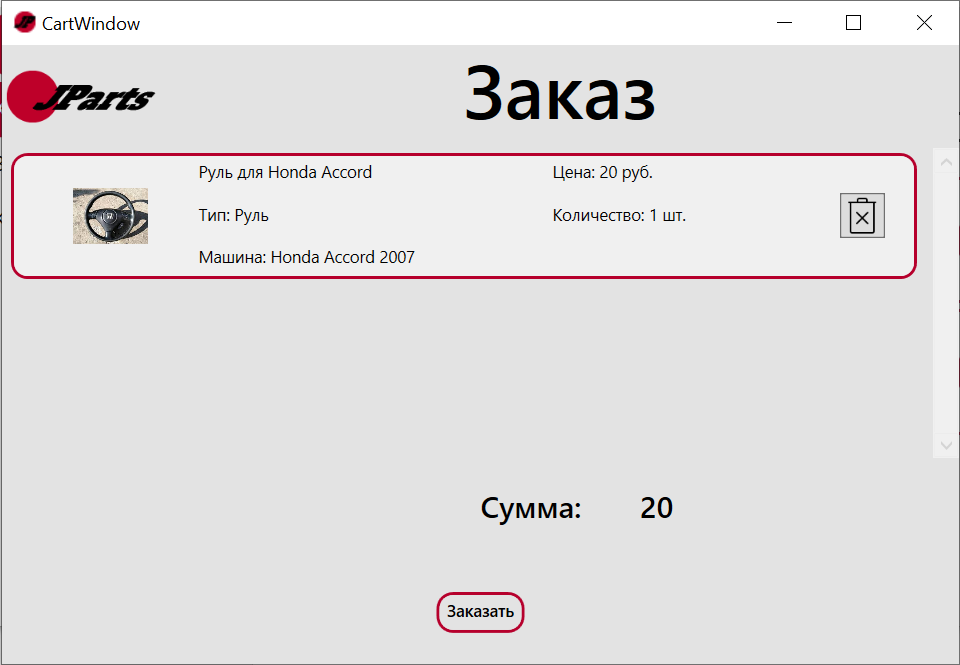


Рисунок 6.8 – Добавление заказа

Пользователь может просмотреть свои заказы и их статусы из вкладки «Заказы» (рисунок 6.9)

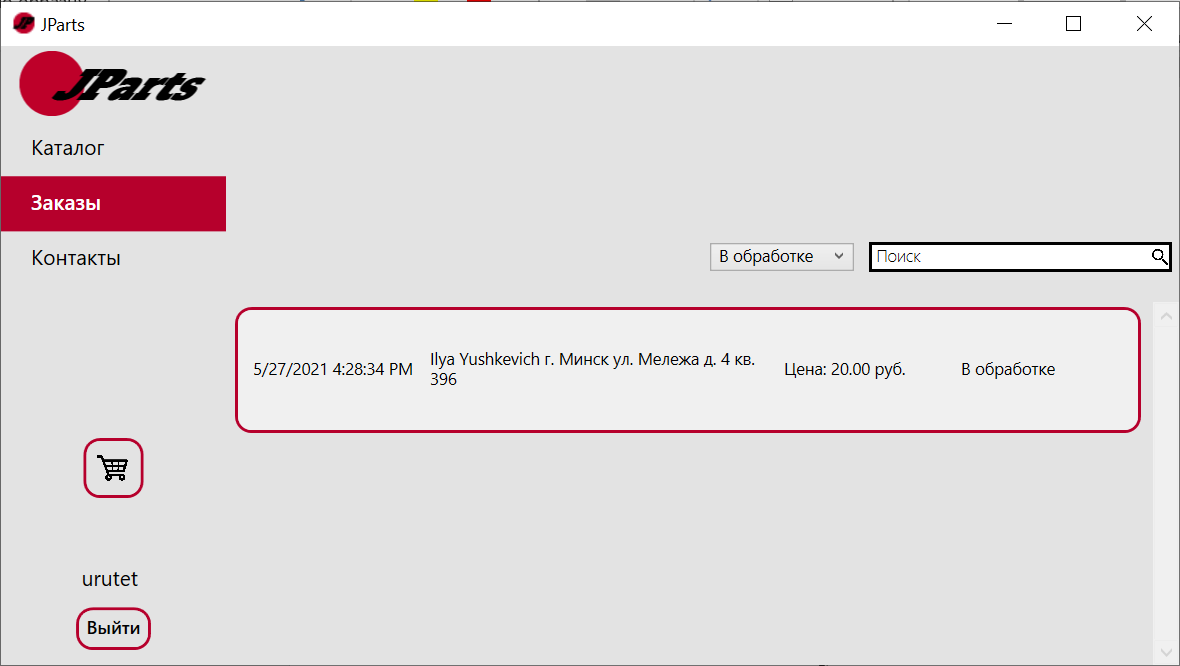


Рисунок 6.9 – Просмотр заказов

Он также может просмотреть подробности о своем заказе, дважды нажав на него (рисунок 6.10).

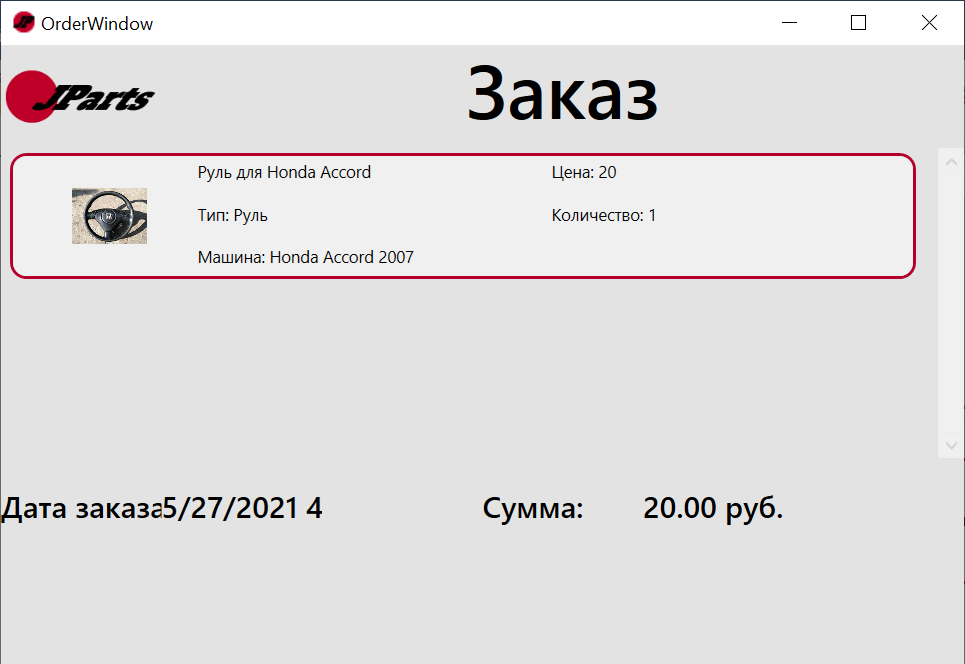


Рисунок 6.10 – Просмотр подробностей о заказе

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При выполнении данного курсового проекта было разработано программное средство по подбору автозапчастей «JParts». Был проведен анализ аналогов для выявления сильных и слабых сторон других программных средств и разработки функциональных требований, проектирование и разработка приложения. Приложение было протестировано, а также проверено на полноту выполняемых операций.

Ошибок на стадии разработки выявлено не было, так как приложение работает без ошибок и соответствует всем поставленным требованиям.

# СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

[1] METANIT.COM Сайт о программировании [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://metanit.com>. Дата доступа: 24.04.2021

[2] refactoring.guru Сайт о программировании [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://refactoring.guru>. Дата доступа: 24.04.2021

[3] docs.microsoft.com Сайт о программировании [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://docs.microsoft.com>. Дата доступа: 24.04.2021

[4] motorland.by Сайт по продаже автозапчастей [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://motorland.by/>. Дата доступа: 24.04.2021

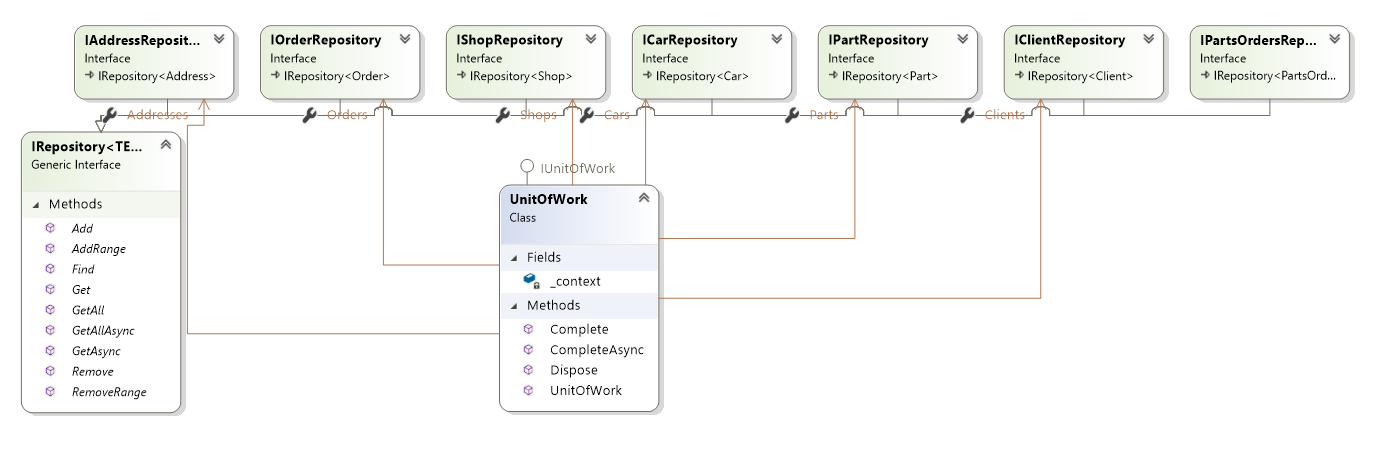
[5] autozone.com Сайт по продаже автозапчастей [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.autozone.com/>. Дата доступа: 24.04.2021

[6] Википедия [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/C_Sharp> Дата доступа: 24.04.2021

[7] Википедия [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://flexberry.github.io/ru/gpg_class-diagram.html> Дата доступа: 24.04.2021

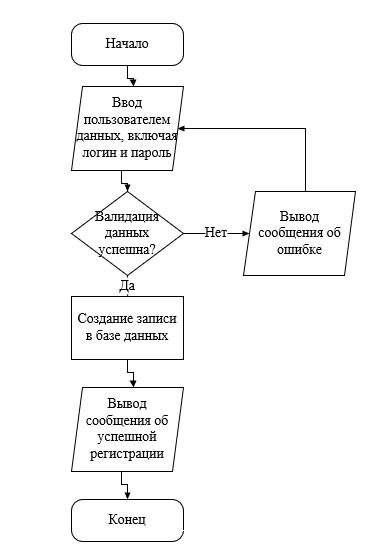
# ПРИЛОЖЕНИЕ 1

UML диаграмма классов для работы с базой данных



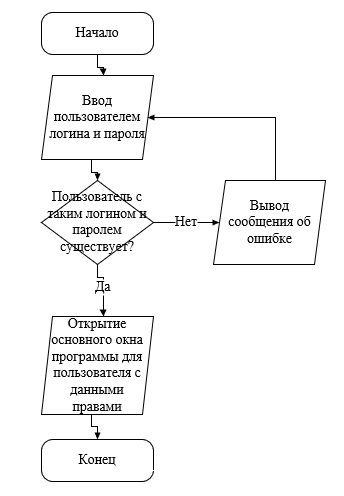
# ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Блок-схема алгоритма регистрации



# ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Блок-схема алгоритма авторизации



# ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Реализация Repository

|  |
| --- |
| public class Repository<TEntity> : IRepository<TEntity>  where TEntity : class  {  protected readonly JPartsContext Context;  public Repository(JPartsContext context)  {  Context = context;  }  public void Add(TEntity entity)  {  Context.Set<TEntity>().Add(entity);  }  public void AddRange(IEnumerable<TEntity> entities)  {  Context.Set<TEntity>().AddRange(entities);  }  public IEnumerable<TEntity> Find(Expression<Func<TEntity, bool>> predicate)  {  return Context.Set<TEntity>().Where(predicate);  }  public async Task<TEntity> GetAsync(int id)  {  return await Context.Set<TEntity>().FindAsync(id);  }  public async Task<IEnumerable<TEntity>> GetAllAsync()  {  return await Context.Set<TEntity>().ToListAsync();  }  public TEntity Get(int id)  {  return Context.Set<TEntity>().Find(id);  }  public IEnumerable<TEntity> GetAll()  {  return Context.Set<TEntity>().ToList();  }  public void Remove(TEntity entity)  {  Context.Set<TEntity>().Remove(entity);  }  public void RemoveRange(IEnumerable<TEntity> entities)  {  Context.Set<TEntity>().RemoveRange(entities);  }  } |

# ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Реализация Unit Of Work

|  |
| --- |
| public class UnitOfWork : IUnitOfWork  {  private readonly JPartsContext \_context;  public UnitOfWork(JPartsContext context)  {  \_context = context;  Addresses = new AddressRepository(\_context);  Cars = new CarRepository(\_context);  Clients = new ClientRepository(\_context);  Orders = new OrderRepository(\_context);  Parts = new PartRepository(\_context);  Shops = new ShopRepository(\_context);  }  public IAddressRepository Addresses { get; private set; }  public ICarRepository Cars { get; private set; }  public IClientRepository Clients { get; private set; }  public IOrderRepository Orders { get; private set; }  public IPartRepository Parts { get; private set; }  public IShopRepository Shops { get; private set; }  public int Complete()  {  return \_context.SaveChanges();  }  public async Task<int> CompleteAsync()  {  return await \_context.SaveChangesAsync();  }  public void Dispose()  {  \_context.Dispose();  }  } |

# ПРИЛОЖЕНИЕ 6

Индексатор полей для регистрации

|  |
| --- |
| public string this[string columnName]  {  get  {  string error = String.Empty;  switch (columnName)  {  case "Phone\_Num":  Regex phRegex = new Regex("^(\\+375|80)(29|25|44|33)(\\d{3})(\\d{2})(\\d{2})$");  if (!phRegex.IsMatch(Phone\_Num))  {  error = "Введите корректный номер (прим. +375291111111)";  }  break;  case "Email":  Regex eRegex = new Regex("^[\\w-\\.]+@([\\w-]+\\.)+[\\w-]{2,4}$");  if (!eRegex.IsMatch(Email))  {  error = "Введите корректный Email";  }  break;  case "Login":  Regex lRegex = new Regex("^[A-Za-z0-9]+$");  if (!lRegex.IsMatch(Login))  {  error = "Используйте только символы латинского алфавита и цифры";  }  break;  case "Password":  Regex pRegex = new Regex("^(?=.\*[a-z])(?=.\*[A-Z])(?=.\*\\d)[a-zA-Z\\d]{8,}$");  if (!pRegex.IsMatch(Password))  {  error = "Введите верный пароль (8 символов, из которых 2 - буквы латинского алфавита)";  }  break;  case "ConfirmPassword":  if (ConfirmPassword != Password)  {  error = "Пароли не совпадают";  }  break;  default:  error = null;  break;  }  return error;  }  } |

# ПРИЛОЖЕНИЕ 7

Отправка сообщений пользователю

|  |
| --- |
| private async Task OnStatusChanged()  {  SmtpClient client = new SmtpClient()  {  Host = "smtp.gmail.com",  Port = 587,  EnableSsl = true,  DeliveryMethod = SmtpDeliveryMethod.Network,  UseDefaultCredentials = false,  Credentials = new NetworkCredential()  {  UserName = "jpartsshop24@gmail.com",  Password = "Jpartsshop24@!"  }  };  MailAddress From = new MailAddress("jpartsshop24@gmail.com", "JParts");  foreach (Order order in OrdersList)  {  Order oldOrder = ordersNoTrackingList.Where(o => o.OrderID == order.OrderID).First();  if (order.Status == true && oldOrder.Status == false) //Need more "Advanced" logic to check the change of property status  {    Client reciever = uoW.Clients.GetByID(order.ClientID);  MailAddress To = new MailAddress(reciever.Email);  MailMessage message = new MailMessage()  {  From = From,  Subject = "Заказ JParts",  Body = $"Здравствуйте, {reciever.Name}! ваш заказ №{order.OrderID} доставлен."  };  message.To.Add(To);  try  {  await client.SendMailAsync(message);  }  catch (Exception e)  {  MessageBox.Show(e.Message);  }  }  }  client.SendCompleted += Client\_SendCompleted;  } } |