

POO Tema

Gradul de dificultate al temei: 3/5.

Timpul alocat rezolvarii: 1.5 saptamani.

Indicatii suplimentare:

Eu am facut cateva modificari in proiectul meu:

- 1) In Application toti utilizatorii sunt pastrati in TreeSet. Consumer implementeaza interfata Comparable si se compara dupa email (2 utilizatorii diferiti nu pot avea aceeasi adresa de email). Acest lucru a fost facut pentru a reduce timpul cautarii utilizatorului
- 2) Clasa Recruiter are tot o lista de cerinte de angajare. Din pacate n-am gandit sa folosesc clasa Request, ci am definit inca una. In functie de valoarea variabilei testIsRunning din clasa Test se decide, daca cererea respectiva va fi evaluata automat sau prin interactiune cu user-ul.
- 3) A fost adaugata clasa JsonRW, in care sunt definite metodele cu care este posibila scrierea si citirea fisierelor de format JSON. La fel, majoritatea claselor au constructor, care primeste obiect de tip JSONObject. A fost folosita biblioteca json.
- 4) In clasa Application au fost adaugate functiile care permit logarea si registrarea utilizatorului. Pentru criptarea parolei a fost folosita biblioteca BCrypt. Parola stabilita initial este adresa de email a utilizatorului. Administratorul se logheaza cu "admin", "admin".
- 5) A fost adaugat sistem de logare propriu-zis cu posibilitatea deregistrare a utilizatorului. Dupa logare utilizatorului este afisat pagina cu continut personalizat.
- 6) Multiple clase care sunt folosite pentru afisarea continutului. Clasele in majoritatea cazurilor au fost selectate astfel incat sa reflecte comportament specific si nu neaparat dupa marimea lor.

La fel programul are cateva functii main():

- In clasa JsonRW – citeste continutul fisierului de tip JSON definit de variabila JsonFilePathIn, apoi salveaza starea aplicatiei, scriind-o in fisierul JsonFilePathOut.
- In clasa Test – citeste ca in JsonRW, simuleaza conditiile de test (Cerinta 2), salveaza ca in JsonRW
- In clasa LogInForm – citeste ca in JsonRW si porneste aplicatia grafica impreuna cu Thread separat, care citeste inputul din consola si daca gaseste comanda "save" salveaza ca in JsonRW.