

Projektowanie obiektowe oprogramowania

Zestaw 7

Wzorce czynnościowe (2)

2024-04-09

Liczba punktów do zdobycia: **8/50**

Zestaw ważny do: 2024-04-30

1. (4p) (**Event Aggregator**) Napisać aplikację okienkową (Windows.Forms, Swing, inne) która jest prostym rejestrem użytkowników.

Okno rejestru składa się z hierarchicznego drzewa użytkowników oraz z panelu roboczego, pokazującego w zależności od wyboru - listę użytkowników (jeśli w drzewie wybrano węzeł kategorii) lub kartotekę użytkownika (jeśli w drzewie wybrano węzeł użytkownika).

Lista użytkowników w panelu roboczym jest widokiem typu *read-only* ale posiada przycisk "Dodaj" przywołujący okno modalne, z widokiem kartoteki w trybie *dodawania*.

Kartoteka użytkownika w panelu roboczym jest widokiem typu *read-only*, ale posiada przycisk "Zmień" przywołujący okno modalne, z widokiem kartoteki w trybie *do edycji*.

Za pomocą powiadomień przesyłanych między komponentami (widokami) przez Event Aggregator, zaimplementować następujące schematy komunikacji widoków:

- wybór węzła kategorii na drzewie powoduje załadowanie listy użytkowników w panelu roboczym
- wybór węzła użytkownika na drzewie powoduje załadowanie kartoteki użytkownika w panelu roboczym
- dodanie danych użytkownika na oknie modalnym powoduje odświeżenie listy (pod spodem) w panelu roboczym oraz dodanie węzła do drzewa
- modyfikacja danych użytkownika na oknie modalnym powoduje odświeżenie kartoteki (pod spodem) w panelu roboczym oraz modyfikację opisu węzła drzewa

Formalnie: każde powiadomienie to osobna klasa, ich stan zależy od tego czego dotyczy powiadomienie (na przykład powiadomienie o wyborze węzła kategorii może mieć jako stan informację o wybranej kategorii, powiadomienie o wyborze węzła użytkownika - informację o użytkowniku itd.). Dobrze jest narzucić jakiś porządek nazewniczy (na przykład sufix `Notification: CategorySelectedNotification, UserProfileSelectedNotification` itp).

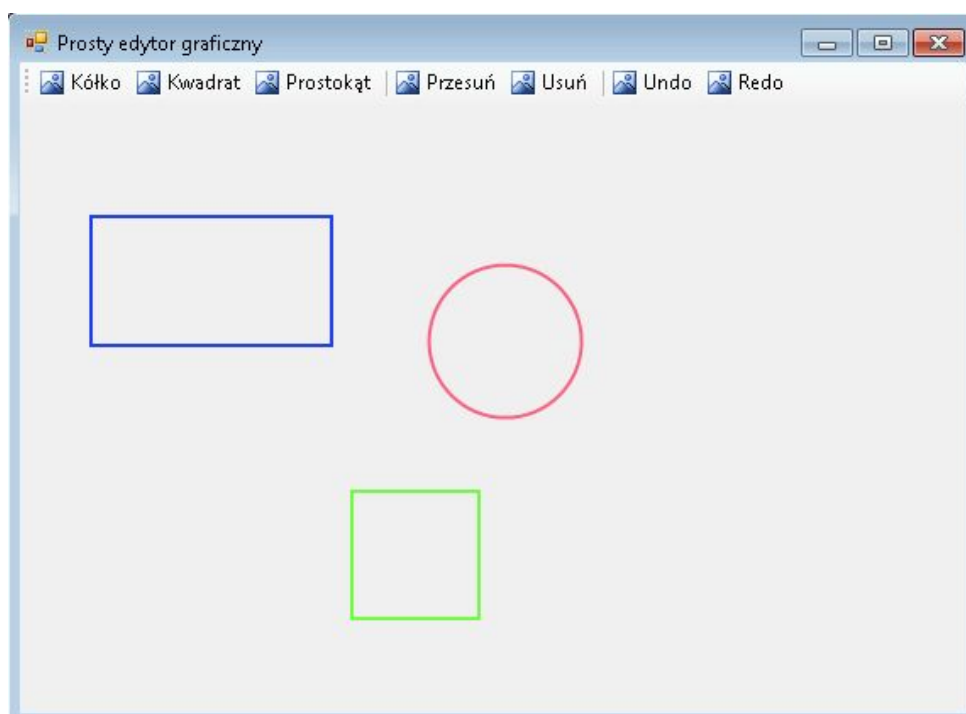
Obiekty formantów interfejsu użytkownika (drzewo, panel listy) publikują/subskrybują odpowiednie powiadomienia - publikacja zwykle następuje po zdarzeniu z interfejsu użytkownika (na przykład kliknięciu w węzeł). Należy zwrócić uwagę na powiązanie rejestracji subskrybenta w Event Aggregatorze (metody `AddSubscriber` i `RemoveSubscriber`) z czasem życia tego subskrybenta (kontrolki interfejsu użytkownika): o ile oczywiste jest że rejestracja (`AddSubscriber`) następuje w chwili powołania kontrolki-subskrybenta do życia o tyle wyrejestrowanie (`RemoveSubscriber`) łatwo przegapić i doprowadzić do sytuacji

Za każde z w/w powiadomień jest jeden punkt.

Rysunek 1: Rysunek do zadania 1

Okno główne aplikacji ma pasek narzędziowy z następującymi "funkcjami":

- Wiktor Zychla



Rysunek 2: Rysunek do zadania 2