

*Przedmiot:* Programowanie aplikacyjne

*Temat projektu:* Aplikacja obsługiwanina magazynu

*Zespół:* Z15

*Skład:* Jan Jędrzejewski, Szymon Wysocki, Patrycja Wysocka, Jan Filipecki - do 2 etapu

*Data:* 19/01/2022 r.

# Dokumentacja końcowa

## Projekt grupowy PAP - Zima 2021

### Etap 4

#### 1. Cel i opis projektu

Celem projektu było stworzenie aplikacji do obsługi magazynu.

Użyte technologie i biblioteki:

- JavaFX do interfejsu graficznego. Większość layoutów (oprócz okienek dialogowych) napisana w FXML.
- Baza danych Oracle, wspólna z projektem BD1. Do ORM użyliśmy biblioteki Hibernate korzystając ze standardowego interfejsu JPA.
- JBCrypt do bezpiecznego hashowania haseł
- Maven do zarządzania bibliotekami
- Architektura MVC

#### 2. Podział programu

Aplikacja po uruchomieniu pokazuje **ekran logowania** - jest na nim możliwość zalogowania się (oczywiście po wpisaniu odpowiednich danych uwierzytelniających), a także utworzenie nowego konta. Po zalogowaniu się na odpowiednie konto aplikację przekierowuje na kolejny ekran, odpowiadający typowi konta:

- **Ekran managera** - w bocznym panelu pokazuje przegląd zawartości magazynu w formie drzewka alejek/regalów/półek. W głównym panelu także w formie drzewka dostępna jest lista zamówień, a w nich przypisane do nich konkretne zadania, razem z ich docelową lokalizacją. Manager zarządza przydzielaniem konkretnych zadań do swoich pracowników.
- **Ekran klienta** - składa się z dwóch głównych tabel, w których wyświetlane są informacje o aktualnych zamówieniach złożonych do zlecenia (z prawej strony) i wszystkie przedmioty jakie przechowujemy obecnie w magazynie (z lewej strony). Pod tabelami mamy możliwość zlecenia dodania nowego przedmiotu do magazynu i wyjęcia z magazynu znajdującego się tam przedmiotu.

- **Ekran pracownika** pokazuje listę jego obecnych zadań do wykonania. Po wyborze konkretnego zadania aplikacja dynamicznie wyświetla szczegóły dotyczące danego zadania w tabeli obok. Jeżeli pracownik zdecyduje się na wykonanie zadania to przez naciśnięcie na przycisk “do” jest przekierowywany na kolejny pełnoekranowy widok:
  - **Ekran zadania pracownika** - pełnoekranowy widok, który pokazuje pracownikowi gdzie ma zlokalizować dane zadanie. W tym miejscu pracownik może potwierdzić wykonanie zadania, bądź zrezygnować z jego realizacji. W obu przypadkach wysyłane są odpowiednie sygnały do bazy danych.

Cała aplikacja jest opatrzona spójnym paskiem menu na górze, który umożliwia:

- odświeżenie danego widoku
- wylogowanie
- wyjście z aplikacji
- wyświetlenie informacji o koncie
- edycję konta.

W każdym widoku są także wyświetlane imię i nazwisko aktualnie zalogowanego użytkownika.

### 3. Instrukcja dla użytkownika - uruchomienie aplikacji

Gotowe pliki .jar dostępne są w zakładce [Releases](#). Wymagana wersja Javy to 11. Po uruchomieniu należy zalogować się na odpowiednie konto.

Przykładowe dane:

- klient - username: c1 / hasło: pass
- manager - username: m1 / hasło: pass
- pracownik - username: w1 / hasło: pass

*Link do repozytorium:*

<https://gitlab-stud.elka.pw.edu.pl/swysocki/pap21z-z15/-/tree/main>