НП „Обучение за ИТ кариера“

Курсов проект Bookworm

Екип: Елица Радославова Караилиева и Иешим Мустафа Садула

1. **Цели:**

Това приложение цели да направи живота на всички читатели, които губят своя списък с прочетени книги.

1. **Разпределение на ролите:**

Елица Караилиева:

* Таблицата Book и Author;
* BussinessBook;
* BussinessAuthor;
* Методите за Book и Author в класа Display;
* Класа Program;
* Класа BookwormContext;
* Документация и презентация;

Иешим Садула:

* Таблицата User и ReadingList;
* BussinessUser;
* BussinessReadingList;
* Методите за User и ReadingList в класа Display;
* Документацията и презентацията за проекта.

1. **Основни етапи в реализирането на проекта:**

* Създаване на базата данни;
* Създаване на връзките между таблиците;
* Създаване на класа Display и Program(създаване на презентационния слой);
* Създаване на UnitTests.

1. **Реализация:**

- Проектиране на базата данни и дефиниране на моделите: Създаване на модели за потребителите, книгите, авторите и списъка с прочетени книги, които да бъдат използвани за съхранение на данни в приложението.

- Реализация на контролерите: Създаване на контролери за всеки от моделите, които да осигурят възможност за извършване на операции като добавяне, редактиране, изтриване и извличане на данни.

- Създаване на дисплей класове: Имплементиране на дисплей класове, които да обработват входа от потребителя и да визуализират необходимата информация на екрана.

- Разработка на потребителски интерфейс: Създаване на потребителски интерфейс, който да позволява на потребителите да взаимодействат с приложението чрез текстов конзолен интерфейс.

**4. Реализация:**

* Използвани технологии: Проектът използва програмни езици C# и .NET Framework. За съхранение на данни се използва Entity Framework Core за работа с базата данни. За разработване на конзолен интерфейс се използва стандартната конзолна апликация в C#.
* Описание и скрийншоти на приложението: Приложението позволява на потребителите да управляват информация за албуми, изпълнители, песни и музикални групи чрез текстов конзолен интерфейс. Потребителите могат да добавят нови записи, да редактират съществуващи, да изтриват и да преглеждат данни за съответните обекти.
* Програмен код на по-важните методи:\*Програмният код за всеки от контролерите и дисплей класовете е предоставен в предоставеният проект.

**5. Развитие и нововъведения:**

* В бъдеще, проектът може да бъде разширен с добавянето на допълнителни функционалности като търсене, филтриране и сортиране на записи, както и подобрена визуализация на информацията за потребителите.

**6. Заключение:**

* Проектът "Bookworm" представлява успешна реализация на система за управление на библиотека, която предоставя на потребителите удобен начин за управление на списъците с прочетени книги от тях.