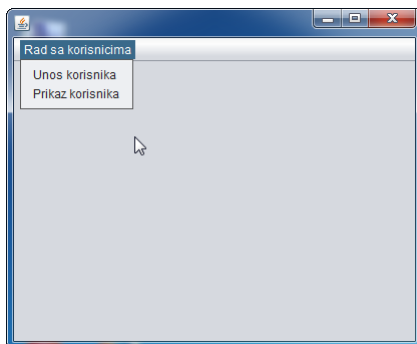


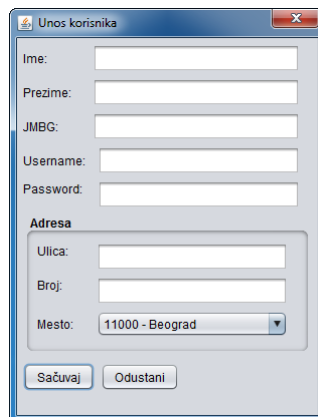
Пројектовање софтвера

Вежбе 04 - 27.03.2014.

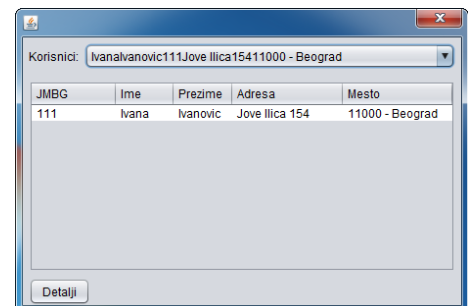
Предлог структуре корисничког интерфејса:



Слика 1 Главна екранска форма



Слика 2 Форма за унос корисника



Слика 3 Форма за приказ корисника

Захтеви:

- Потребно је направити главну екранску форму као на Слици 1. Главна екранска форма садржи мени *Рад са корисницима*, који садржи две ставке менија: *Унос корисника* и *Приказ корисника*. Избором ставке *Унос корисника* отвара се модални дијалог за унос новог корисника (приказан на Слици 2.). Избором ставке *Приказ корисника* отвара се модални дијалог за приказ података о корисницима (приказан на Слици 3.).
- Омогућити да се приказ свих корисника врши се у табели (приказују се ЈМБГ, име, презиме, адреса и место корисника, приказано на Слици 3.). Подаци о корисницима које је потребно приказати налазе се у колекцији корисника. За приказ података потребно је користити објекат класе **DefaultTableModel**.
- Омогућити да се приказ свих корисника врши се у табели (приказују се ЈМБГ, име, презиме, адреса и место корисника). Подаци о корисницима које је потребно приказати налазе се у колекцији корисника. За приказ података потребно је користити објекат класе **AbstractTableModel**.
- Избором корисника у табели и кликом на дугме **Детаљи** отвара се екранска форма за измену корисника на којој ће бити приказани подаци о изабраном кориснику. Као форму за измену искористити екранску форму са Сlike 2. Онемогућити клик на дугме **Сачувај**, а додати дугме **Измени** и имплементирати измену података изабраног корисника.

Домаћи задатак:

- Објасните Singleton узор пројектовања. Дајте дијаграм класа и програмски код. У којим случајевима бисте користили Singleton узор пројектовања?
- Објасните HashMap класу. Објасните кључне методе класе. У којим случајевима бисте користили HashMap класу?
- Наведите један прост случај коришћења из вашег семинарског рада. За јак објекат направите форму која омогућава унос, измену и брисање објекта, као и приказ свих објеката (подаци се чувају оперативној меморији, у колекцији).