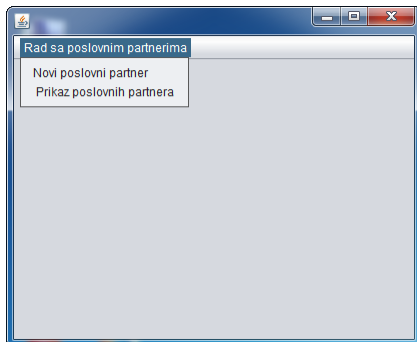


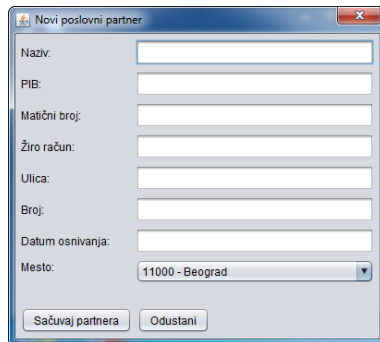
Пројектовање софтвера

Вежбе 04 - 23.03.2017.

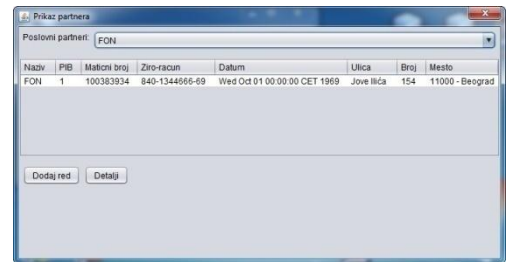
Предлог структуре корисничког интерфејса:



Слика 1 Главна екранска форма



Слика 2 Форма за унос пословног партнера



Слика 3 Форма за приказ пословних партнера

Захтеви:

- Потребно је направити главну екранску форму као на Слици 1. Главна екранска форма садржи мени *Рад са пословним партнерима*, који садржи две ставке менија: *Нови пословни партнер* и *Приказ пословних партнера*. Избором ставке *Нови пословни партнер* отвара се модални дијалог за унос новог пословног партнера (приказан на Слици 2.). Избором ставке *Приказ пословних партнера* отвара се модални дијалог за приказ података о пословним партнерима (приказан на Слици 3.).
- Податке о пословним партнерима је потребно сачувати у колекцији пословних партнера. Након чувања података приказати поруку о успешности акције.
- Приказ пословних партнера врши се у падајућој листи. Подаци о пословним партнерима које је потребно приказати налазе се у колекцији пословних партнера.
- Омогућити да се приказ свих пословних партнера врши у табели (приказују се назив, ПИБ, матични број, жиро-рачун, улица, број и место, као што је и приказано на Слици 3.). Подаци о пословним партнерима које је потребно приказати налазе се у колекцији пословних партнера. За приказ података потребно је користити објекте класе **DefaultTableModel** и **AbstractTableModel**.
- Кликом на дугме **Детаљи** подаци о изабраном пословном партнеру се преносе на екранску форму за измену пословног партнера.

Домаћи задатак:

- Објасните Singleton узор пројектовања (енг. Singleton Design Pattern). У којим случајевима бисте користили овај узор? Шта се на тај начин постиже?
- Објасните концепт догађаја у програмском језику Јава.
- Објасните принцип рада компоненте JTable. Шта је карактеристично за модел табеле? У којим ситуацијама бисте користили DefaultTableModel класу? Које су њене предности? У којим ситуацијама бисте користили AbstractTableModel класу? Које су њене предности?
- Приликом изласка из програма потребно је питати корисника **"Да ли желите да сачувате податке о пословним партнерима?"**. Уколико је одговор потврдан, подаци се чувају у датотеци (бинарној, серијализованој, текстуалној...) и излази се из програма. Уколико је одговор негативан, излази се из програма без чувања података.

Помоћ: За израду "YesNo" дијалога искористите класу JOptionPane и њену методу showConfirmDialog.

Помоћ: Поступак рада са серијализованим објектима: [[Линк](#)].

5. Приликом покретања програма потребно је питати корисника **"Да ли желите да учитате податке о пословним партнерима?"**. Уколико је одговор потврдан, подаци се учитавају из датотеке и наставља се рад са постојећом листом пословних партнера. У супротном, рад се наставља над празном листом пословних партнера (пословни партнери се поново уносе).

Помоћ: За израду "YesNo" дијалога искористите класу JOptionPane и њену методу showConfirmDialog.

Помоћ: Поступак рада са серијализованим објектима: [[Линк](#)].