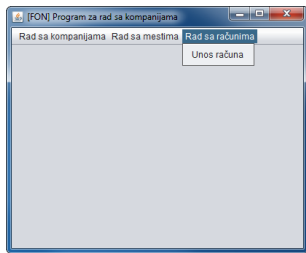


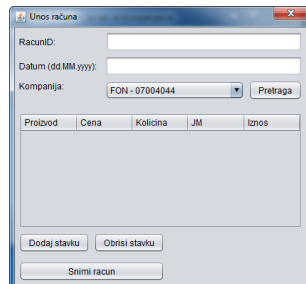
Пројектовање софтвера

Вежбе 07 - 05.04.2018.

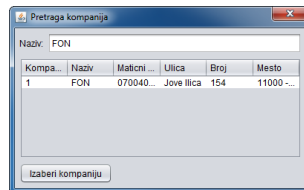
Предлог структуре корисничког интерфејса:



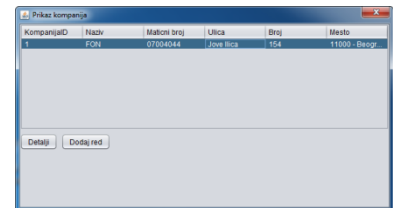
Слика 1 Главна екранска форма



Слика 2 Форма за унос рачуна



Слика 3 Форма за претрагу компанија



Слика 4 Форма за приказ свих компанија

Захтеви:

- Потребно је направити главну екранску форму као на Слици 1. Главна екранска форма садржи мени: *Рад са рачунима*. Мени *Рад са рачунима* садржи ставку менија: *Унос рачуна*. Избором ставке *Унос рачуна* отвара се модални дијалог за унос рачуна (приказан на Слици 2.).
- Омогућити да се приказ свих компанија врши у падајућој листи (приказују се назив компаније и матични број, као што је и приказано на Слици 2.). Подаци о компанијама које је потребно приказати налазе се у табели *Компанија* система за управљање базом података.
- Омогућити претрагу компанија према називу и њихово филтрирање, као што је и приказано на Слици 3. Кликком на дугме **Изабери компанију**, изабрану компанију треба поставити у форми за унос рачуна.
- Омогућити да се приликом избора компаније (приказано на Слици 4) и кликом на дугме *Детаљи* подаци о изабраној компанији пренесу на форму за измену/брисање компаније. Користити мапу као колекцију података.

Домаћи задатак:

- Имплементирати операције за измену и брисање изабране компаније.
- Објасните Мар класу. Објасните често коришћене методе класе. У којим случајевима бисте користили ову класу?

Помоћ: [[Често коришћене методе класе](#)]

- Довршити све домаће задатке из претходних недеља.