

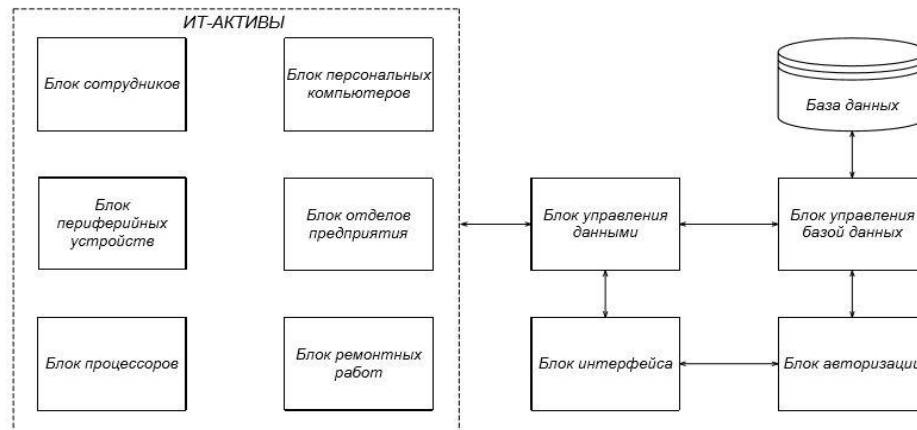
# СИСТЕМНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ УЧЕТА АКТИВОВ ПРЕДПРИЯТИЯ

Манахов А. В.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь

Савченко В. В. – канд. техн. наук, доцент

Представлены структурная схема программного приложения для учета активов предприятия, а также описание блоков и их



взаимодействие.

Рисунок 1 – схема структурная

Разработанное программное приложение разбито на логические блоки: база данных, блок управления базой данных, блок авторизации, блок управления данными, блок интерфейса, блок сотрудников, блок персональных компьютеров, блок ремонтных работ, блок отделов предприятия, блок процессоров, блок МФУ. В качестве СУБД используется Oracle Database 11g.

База данных отвечает за хранение информации об активах предприятия. В базе хранится вся информация об активах предприятия.

Блок управления базой данных предназначен для непосредственного взаимодействия с базой данных. Он связан с блоком базы данных и реализует запросы.

Блок авторизации предназначен для подключения к базе данных, используя URL, логин и пароль. Это часть системы, с которой пользователь взаимодействует в первую очередь при запуске приложения. Данные отправляются в блок управления базой данных для дальнейшей обработки. В случае верного логина и пароля, приложение подключится к базе данных, и пользователь получит доступ к базе данных и сможет управлять данными.

Блок управления данными связан с такими блоками, как блок сотрудников, блок персональных компьютеров, блок периферийных устройств, блок отделов предприятия, блок процессоров и блок ремонтных работ. Он связывает сущности, которые соответствуют таблицам в базе данных, интерфейс приложения и блок управления базой данных. В задачи блока управления данными входит: обмен информацией с блоком управления базой данных, преобразование ее в вид, в котором ее можно передать сущностям для хранения, или интерфейсу для отображения, обмен информацией с интерфейсом для обеспечения взаимодействия между пользователем и базой данных.

Блок интерфейса – блок, с которым пользователь программного продукта будет взаимодействовать. Он реализован при помощи библиотеки для создания графического интерфейса Swing [1]. Данный блок содержит в себе следующие окна: окно авторизации, главное окно, окно добавления актива предприятия, окно редактирования информации. Блоки сотрудников, персональных компьютеров, периферийных устройств, отделов предприятия, процессоров и ремонтных работ представляют собой сущности, информационные поля которых соответствуют столбцам в таблицах базы данных.

Список использованных источников:

1. Swing [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа <https://ru.wikipedia.org/wiki/Swing> – Дата доступа: 14.11.2019.