

## СОЗДАНИЕ БАЗЫ ДАННЫХ

Создайте базу данных на сервере баз данных, который Вам предоставлен.

Обратитесь к предоставленным ERD и словарю данных, чтобы создать подходящую структуру БД.

## АВТОРИЗАЦИЯ

Создайте **форму для авторизации** зарегистрированных пользователей.

В системе будет четыре различных типа пользователей: Заказчики, Менеджеры, Кладовщики и Дирекция.

Пользователи будут входить в систему, используя эту форму. Они будут вводить свой логин и пароль. При попытке входа введенные данные проверяются на совпадение в базе данных. Должно выдаваться сообщение об ошибке в случае неправильного ввода связки логин/пароль.

После успешного входа пользователя в зависимости от их роли происходит перенаправление в следующие разделы:

- заказчик: "Экран заказчика",
- менеджер: "Экран менеджера",
- кладовщик: "Экран кладовщика",
- дирекция: "Экран директора".

Когда пользователь нажимает на кнопку "Выход" в любом окне/форме системы, пользователи должны быть отключены от системы и совершен переход на Форму авторизации.

Необходимо предусмотреть возможность **регистрации заказчиков**.

При регистрации пароль должен отвечать следующим требованиям:

- Минимум 6 символов
- Минимум 1 прописная буква
- Минимум 1 цифра
- Минимум один символ из набора: ! @ # \$ % ^.

Это необходимо для совершения новых заказов.

## УЧЁТ МАТЕРИАЛОВ

В разрабатываемом Вами приложении создайте **форму для отображения списка тканей, форму списка фурнитуры** (формы

доступны кладовщику), а также **форму списка изделий** (форма доступна менеджеру и директору) для возможности ведения такого учета (при необходимости дополните интерфейс вспомогательными формами). Обратите внимание на права пользователя. Заказчики не должны иметь возможность редактировать справочники и учетные данные.

## КОНСТРУКТОР ИЗДЕЛИЙ

Для разработки собственных текстильных изделий в системе должен быть реализован «Конструктор изделий».

В конструкторе изделий должны быть реализованы следующие возможности:

- указание ширины изделия;
- указание высоты изделия;
- выбор варианта ткани;
- выбор варианта окантовки;
- выбор варианта фурнитуры;
- выбор размещения и размеров фурнитуры;
- свободный поворот фурнитуры.

Пользователь должен иметь доступ к двумерному полю, на котором предоставлен схематический предварительный просмотр изделия, включая графическое отображение выбранных материалов.

Пользователь должен иметь возможность с помощью мыши:

- менять ширину и высоту изделия;
- менять вариант ткани и окантовки;
- используя drag&drop, размещать и поворачивать фурнитуру

на изделии.

При выборе варианта ткани или фурнитуры пользователь должен иметь возможность добавить свой вариант путем выбора файла графического изображения.