


Feladat: Iskolai labdarúgó bajnokság nyilvántartó *alkalmazás készítése*

Készítse el a leírásnak megfelelően az alábbi Windows alkalmazást!

Az alkalmazásnak egy iskola labdarúgó bajnokságának nyilvántartását kell kezelnie.


- 1) Az alkalmazás neve legyen **Labdarugas**! A program elkészítése során az objektum orientált szemléletmódot kövesse!
- 2) A programhoz szükséges adatbázis neve legyen **labdarugas**, az adatbázis karakterkészlete (illesztése) utf8_hungarian_ci!
- 3) Az adatbázist a következő táblákból, mezőkből építse fel!
 - a) **csapatok** tábla (a nevezett csapat adatait tartalmazza):

Columns		
	Name	Data Type
<input checked="" type="checkbox"/>	ID	INT(11)
<input type="checkbox"/>	csapatnev	VARCHAR(20)
<input type="checkbox"/>	osztaly	VARCHAR(6)
<input type="checkbox"/>	osszpontszam	INT(11)

osztaly mező: az iskolai osztály neve (például: 9.A, 10.A, 10.B)

osszpontszam mező: a csapat mérkőzéseken elért pontszámainak összegét tartalmazza


- b) **csapattagok** tábla (a játékosok adatait tartalmazza):

Columns		
	Name	Data Type
<input checked="" type="checkbox"/>	ID	INT(11)
<input type="checkbox"/>	vezeteknev	VARCHAR(20)
<input type="checkbox"/>	keresztnev	VARCHAR(30)
<input type="checkbox"/>	szuletesi_datum	DATE
<input type="checkbox"/>	ID_csapat	INT(11)

Idegen kulcs: ID_csapat

Megadja, hogy a játékos melyik csapatban játszik.

- c) **merkozések** tábla (a lejátszott mérkőzések rögzítéséhez):

Columns		
	Name	Data Type
<input type="checkbox"/>	ID_1_csapat	INT(11)
<input type="checkbox"/>	ID_2_csapat	INT(11)
<input type="checkbox"/>	golok_1	INT(2)
<input type="checkbox"/>	golok_2	INT(2)

Idegen kulcsok: ID_1_csapat, ID_2_csapat

Az aktuális mérkőzés két csapatának azonosítója

golok_1 mező: az ID_1_csapat által lőtt gólok száma

golok_2 mező: az ID_2_csapat által lőtt gólok száma

- 4) Alakítsa ki a táblák közötti kapcsolatokat!
- 5) A Windows alkalmazás főablaka tartalmazzon egy menüsort, amely segítségével lehessen elérni a 6) pontban megadott tevékenységeket! Az egyes tevékenységek indításakor új ablak nyíljon meg!
- 6) Az alkalmazásnak az alábbi feladatokat kell ellátnia!
 - Csapat (a csapat és a csapattagok adatainak) hozzáadása az adatbázishoz.
 - A csapat adatainak módosítása.
 - A csapat törlése (csak akkor, ha még nincs játszott mérkőzése).
 - Mérkőzés eredményének rögzítése (gólok, pontszámok [győzelem 2 pont, döntetlen 1 pont, vereség 0 pont]. A pontszámokat a program számolja ki!). A bajnokság körmérkőzéses (mindegyik csapat játszik egymással, de csak egyszer).
 - Az alkalmazás segítségével lehessen
 - kilistázni egy kiválasztott csapat tagjainak névsorát növekvő sorrendben,
 - kilistázni egy kiválasztott csapat befejezett mérkőzéseit (gólok, pontszám).