

Министерство цифрового развития, связи  
и массовых коммуникаций Российской Федерации  
Сибирский Государственный Университет Телекоммуникаций и  
Информатики  
СибГУТИ  
Кафедра прикладной математики и кибернетики

Расчетно-графическая работа.

Вариант 13. Хоккей NHL.

Выполнила: студентка 2 курса группы ИП-014

Луговая Анна Сергеевна

Преподаватель: Милешко Антон Владимирович

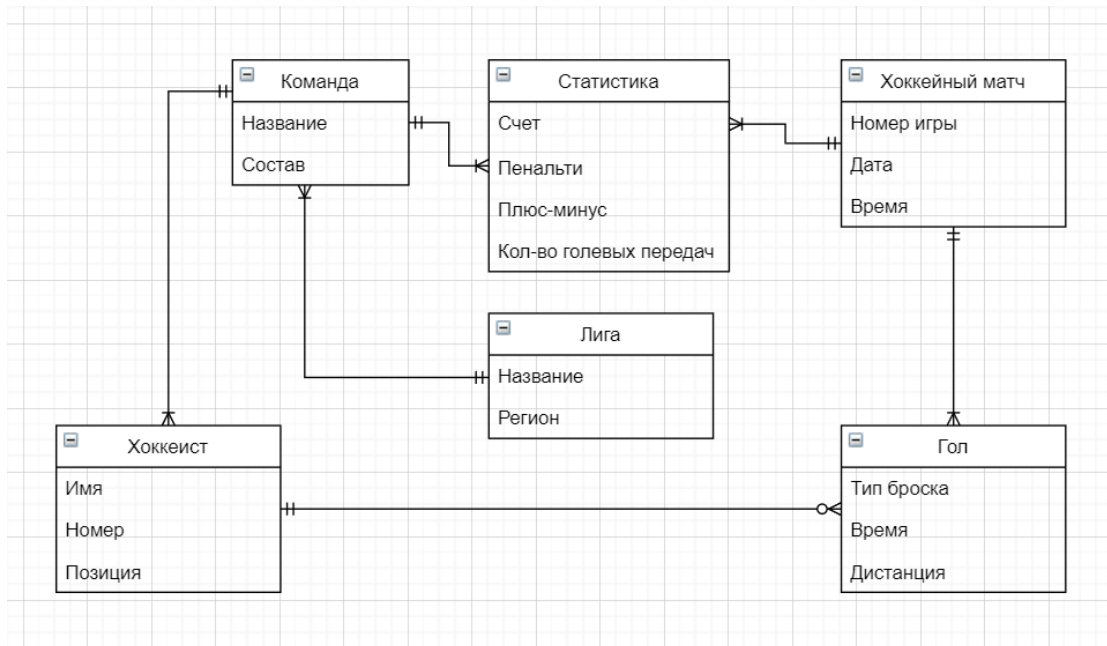
Новосибирск, 2022

## Цель работы:

Исследование предметной области и создание ER диаграммы.

## Выполнение работы:

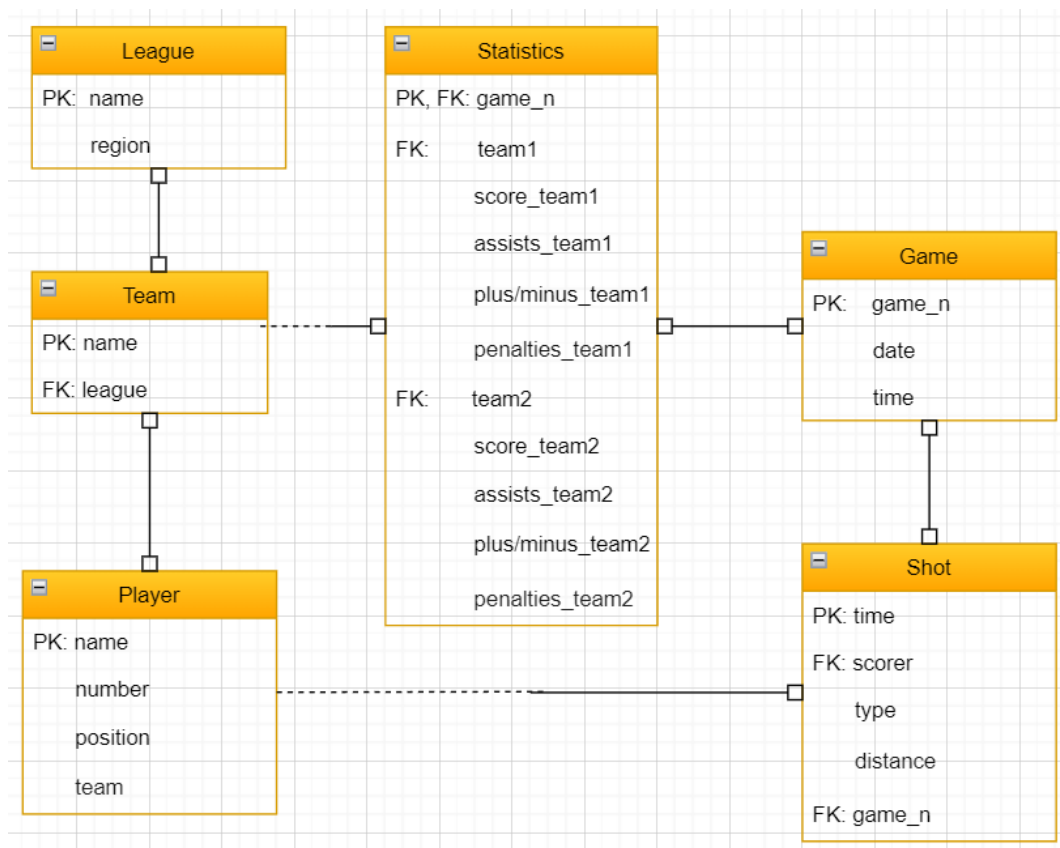
Была построена **ER-диаграмма**, отражающая связи между сущностями данной в задании предметной области.



## Описание связей:

- **Хоккеист:**
  - Хоккеист может забить несколько голов или не забить ни одного.
  - Он состоит в одной команде.
- **Команда:**
  - Состоит из нескольких хоккеистов.
  - Состоит в какой-либо лиге.
  - По ней ведется статистика.
- **Статистика:**
  - Имеется у команды.
  - Ведется во время хоккейного матча.
- **Хоккейный матч:**
  - Содержит статистику команд.
  - Во время него фиксируются голы.
- **Гол:**
  - Фиксируется во время хоккейного матча.
  - Забивается хоккеистом.

Построенная диаграмма была переведена в **реляционную модель**:

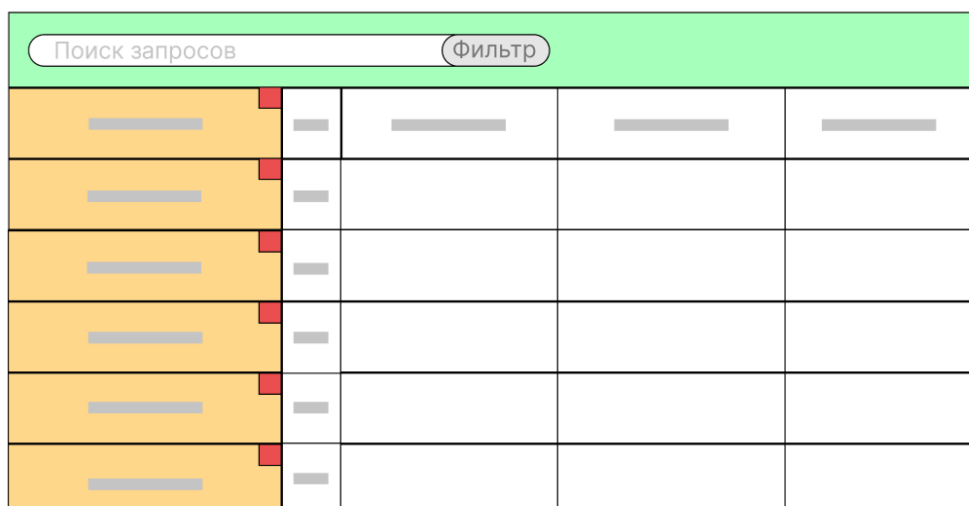


На основе реляционной модели была создана **база данных** в программе SQLiteStudio.

Следующая ступень – проработка **визуального интерфейса приложения**.

Запросы	Добавить строку			
Игры	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Лиги	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Игроки	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Броски	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Статистика	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Команды	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Главное окно приложения – здесь можно будет просматривать БД, изменять ее содержимое, переходить к окну менеджера запросов



Менеджер запросов – их список находится слева, каждый запрос можно будет удалить. Вверху находится поиск по всем запросам, содержащий фильтр.



Фильтр. Результаты поиска можно будет сохранять в отдельный запрос.

Ссылка на интерфейс:

<https://www.figma.com/file/CzCXg0KH2yW0OZhdPfwmxT/Untitled?node-id=0%3A1>

Была создана диаграмма классов приложения:

