

Τίτλος: Εφαρμογή Αθλητικού Όμιλου Επιτραπέζιας Αντισφαίρισης(Εφαρμογή Τένις Κλαμπ)

Ομάδα 10

Ονοματεπώνυμα: Σούλα Αντώνιος(**1083860**) και Σμπιλίρη Παναγιώτα(**1083973**)

Περίληψη:

Η εφαρμογή αποτελείται από 4 Καρτέλες: Μέλη, Συνδρομές, Παρουσίες, Προσωπικό. Σε όλα αυτά έχει πρόσβαση ο πρόεδρος της Ομάδας. Αντίθετα οι προπονητές έχουν πρόσβαση στην καρτέλα των μελών(εκτός από τον πίνακα αμειβόμενοι παίκτες που περιέχει στοιχεία για την μισθοδοσία) και στην καρτέλα Παρουσίες ,ενώ οι γραμματείς έχουν πρόσβαση στην καρτέλα των μελών(εκτός από τον πίνακα αμειβόμενοι παίκτες που περιέχει στοιχεία για την μισθοδοσία) και στην καρτέλα Συνδρομές (εκτός από το κουμπί που αναφέρει τα έσοδα και τα έξοδα).Ο χρήστης μπορεί έτσι να δει, να προσθέσει, να ενημερώσει, να διαγράψει αλλά και να αναζητήσει δεδομένα που σχετίζονται με τα μέλη της ομάδας ,το παρουσιολόγιο ,τις πληρωμές και το προσωπικό αν αυτό του επιτρέπεται από τον ρόλο που έχει στην εφαρμογή.

Ενδιαφέρον έχει ότι με βάση τα δεδομένα που έχουμε καταχωρήσει ο πρόεδρος της ομάδας έχει την δυνατότητα να δει τα βασικά έξοδα που αφορούν την μισθοδοσία αλλά και τα έσοδα που οφείλονται σε συνδρομές συνολικά εξοικονομώντας του με αυτόν τον τρόπο πολύτιμο χρόνο.

Μεθοδολογία:

Η χρόνια επαφή του Αντώνιου Σούλα με τον Αθλητικό Όμιλο Ξυλοκάστρου βοήθησε την ομάδα στην δημιουργία του σχήματος erd αλλά και στην συλλογή δεδομένων. Τα δεδομένα που υπάρχουν στην βάση είναι τα αληθινά Μέλη της ομάδας αυτής με σεβασμό σε ευαίσθητα προσωπικά δεδομένα όπως το ΑΦΜ ,η μισθοδοσία κλπ.

Αφού ολοκληρώθηκε η δημιουργία της βάσης δεδομένων και εισήλθαν και τα δεδομένα έπρεπε να δημιουργηθεί ένα γραφικό περιβάλλον ώστε να μπορέσει η βάση να ενσωματωθεί. Για τον σκοπό αυτόν χρησιμοποιήθηκε tkinter για το γραφικό περιβάλλον της σύνδεσης στην εφαρμογή και στην συνέχεια PyQt6 για τις καρτέλες με τα δεδομένα. Εν συνεχεία, δούλεψαν και τα δύο μέλη για να στηθεί ο «Πίνακας Μελών» και έπειτα αφού είχε βρεθεί η φόρμουλα για την δημιουργία των λοιπών πινάκων χωρίστηκαν οι καρτέλες στην μέση προκειμένου να ολοκληρωθούν και αυτοί. Κάθε πίνακας έχει την δική του ιδιαιτερότητα γι' αυτό και ήταν αδύνατον η ίδια κλάση να εφαρμοσθεί σε όλους. Οι κλάσεις - πίνακες ωστόσο με χρήση της κληρονομικότητας διατηρούν την σύνδεση των

πινάκων της βάσης δεδομένων. Στο τέλος δημιουργήθηκε το κουμπί για τα έσοδα και τα έξοδα της ομάδας το οποίο φτιάχτηκε από κοινού καθώς και το σύστημα σύνδεσης που αποκρύπτει κάποια από τα κουμπιά και της καρτέλες ανάλογα με την αρμοδιότητα του χρήστη. Οι χρήστες είναι και αυτοί αληθινά πρόσωπα της ομάδας

Χρονοδιάγραμμα: 2-3 μέρες για το erd και την δημιουργία Σχεδιακού Μοντέλου

2 εβδομάδες για την συλλογή δεδομένων και για την δημιουργία γεννήτριας δεδομένων για το παρουσιολόγιο και τις πληρωμές

3-4 εβδομάδες για την ολοκλήρωση της γραφικής αναπαράστασης