

QuizApp

WindowsForm

Partecipanti:

Todoran Ciprian Bogdan
Tarca Silviu

Detalii

Proiectul prevede o mini aplicație bazată pe un Quiz Game.

Descriere

În proiect au fost realizate 2 baze de date:

- User;
- Quiz;

Ambele baze prevăd operație de scriere și citire (adică operație de adăugare, ștergere, citire date și afișare).

Au fost realizate mai multe clase vizuale, dar în principal aplicația este împărțită în 4 parti:

- User → partea de user prevede forumuri de logare, vizualizare și editare date (adaugare și ștergere elemente din data de baza)
- MainApp → prevede un form principal (Form1) dăruită căruia se pot accesa toate părțile aplicației (User și Game). În acesta au fost implementate variabile și metode globale (precum metoda TraceWrite);
- Game → Interfața de joc, în care utilizatorul poate să își pună la încercare propriile cunoștințe.
- DLL → un Library Class extern care conține metode necesare pentru accesarea datelor din baza de date.

Roluri

Todoran C. Bogdan

- Implementare UI/GUI;
- Implementare Databases (User, Quiz)
- Implementare clasa Trace
- Implementare verificări și excepții (majoritatea privind operațiile pe baza de date)
- Implementare fire de execuție (operații asincrone pe Database)
- Reprezentare Diagrama UML

Tarca Silviu

- Implementare DLL extern (Class Library) și legatura acestuia cu programul principal
- Implementare servicii criptografice (necesare pentru a securiza operațiile de accesare baze de date)
- scrierea și citirea datelor din fișiere XML (în legătură directă cu criptografia)

UML



