**Аннотация**

Оглавление

[Введение **2**](#_Toc27597673)

[**1.** **Теоретическая часть** **3**](#_Toc27597674)

[1.1 Исследование предметной области 3](#_Toc27597675)

[1.2 Выбор структур данных для реализации операций хранения, сортировки и поиска 4](#_Toc27597676)

[1.4 Вывод к первой главе 12](#_Toc27597677)

[**2.** **Проектная часть** **12**](#_Toc27597678)

[2.1. Разработка пользовательского интерфейса 12](#_Toc27597679)

[2.2. Проектное решение 12](#_Toc27597680)

[**2.2.1.** **Разработка спецификации** **12**](#_Toc27597681)

[2.3. Реализация программного продукта 13](#_Toc27597682)

[**2.3.1.** **Реализация возможности хранения** **13**](#_Toc27597683)

[**2.3.2.** **Реализация программного изделия** **13**](#_Toc27597684)

[2.4. Описание структуры интерфейса пользователя 14](#_Toc27597685)

[2.5. Вывод ко второй главе 19](#_Toc27597686)

[**3.** **Экспериментальная часть** **19**](#_Toc27597687)

[3.1. Цель испытаний 19](#_Toc27597688)

[3.2. Тестирование 19](#_Toc27597689)

[Заключение 29](#_Toc27597807)

[**Список используемых источников** **30**](#_Toc27597808)

[**Приложение** **31**](#_Toc27597809)

# Введение

В данной курсовой работе представлена реализация информационной системы «Сервисный центр». В неё входят система авторизации разных типов пользователей. Системы получения и выдачи устройства заказчика. Система оценки повреждений определённого устройства с установкой стоимости ремонта и установкой определённых повреждений. Поиска определённого устройства в базе данных всех устройств, находящихся в сервисном центре, для определения статуса выполнения работы. Система составлений отчётов по номеру модели выводящая статистику среднего времени ремонта, средней стоимости ремонта и основрую причину ремонта. Система добавления и удаления пользователей с разными правадми, которым отключены определённые функции в зависимости от типа пользователя. Система вывода содержания таблиц, которые могут понадобится для поиска или проверки информации.

Программная часть реализована при помощи обьектно-ориентированного языка C# разработанного компанией Microsoft, а также интерфейса программирования приложений Windows Forms, отвечающего за пользовательский графический интерфейс.

Ведение действий сервисного центра – сложный процесс, требующий внимания и повышенной ответственности. Программное приложение «Сервисный центр» даёт возможность удобного учёта устройств, принятых на обслуживание. Оно исключает проблемы с потерей или недостаточной информацией на каком из этапов, таких как экспертиза, починка или других, находиться устройство.

Данное приложение актуально сейчас, как никогда – в наше время идет активное развитие информационных технологий в компаниях, занимающихся ведением сервисной деятельности, поэтому появление подобного ПО может заменить ручной учет составляющих этого бизнеса что ползволит ускорить деятельность занимавшую значительное время при ручном труде.

1. **Анализ предметной области**
   1. **Исследование предметной области**

При исследовании предметной области встал вопрос о том, как можно максимально упростить для пользователей использование разрабатываемого приложения.

Отталкиваясь от темы курсовой работы, было принято решение реализовать информационную систему как «Desktop application».

При анализе предметной области были выявлены основные подразделения охвата компании и их критерии:

1. **Устройства в рабте**

Устройства, находящиеся в работе, подразумевает под собой все устройства, находящиеся у сервисного цента на експертизе, ожидании выдачи, ожидании оплаты и во время работы над устранением неполадок.

Характеристика устройства, принятого сервисным центром подразумевает:

* + Модельный номер;
  + Стадия, на котором находится устройство;
  + Время приёма или время начала восстановления устройства.
  + ФИО клиента/владельца устройства;
  + Стоимость работ, назначенная после экспертизы;
  + Перечисление причин, по которым будет проводиться ремонт данного устройства.

1. **Выданые устройства**

Устройства, над которыми уже была проведена работа, подразумевает под собой все устройства, прошедшие ремонт в сервисном центре выданые кликнтам.

Характеристики устройства, выданые клиентам:

* + Модельный номер;
  + Время начала работы по устранению неполадки;
  + Время окончаний работы по устранию неполадки;
  + Стоимость, назначенная за устранение неполадки;
  + ФИО кликнта.

1. **Пичины поломок**

Причины поломок каждого определённого модельного номера устройства, прошедшего ремонт в сервисном центре.

Характеристики:

* + Модельный номер;
  + Причина поломки.

1. **Таблица данных причин поломок**

Все причины, по которым может произойти поломка устройства. Список причин может пополняться пользователем-администратором.

Характеристики, хранящиеся в базе данных:

* + Возможные причины выхода из строя.
  1. **Обзор существующих в предметной области систем**

Так как информационная система «Сервисный центр» напрямую относиться к CRM (Customer Relationship Management) системам, следут так же учитывать уже существующие стандартные системы и технологии, задействованные в целевом направлении нашей информационной системы.

* + 1. **LiveSklad**

LiveSklad являеться CRM системой не имеющей бессплатной версии. Облачная платформа для автоматизации сервисного центра, помогающая взаимодействовать с клиентом и контролировать все процессы в сервисе. Подходит для любых размеров бизнеса, ориентирована на сервисные центры по ремонту техники, автосервисы, ателье и другие сферы деятельности. Включает в себя не только ведение деятельности сервиса, но также имеет в себе инструменты для удобной арганизации менеджмента складского товара.

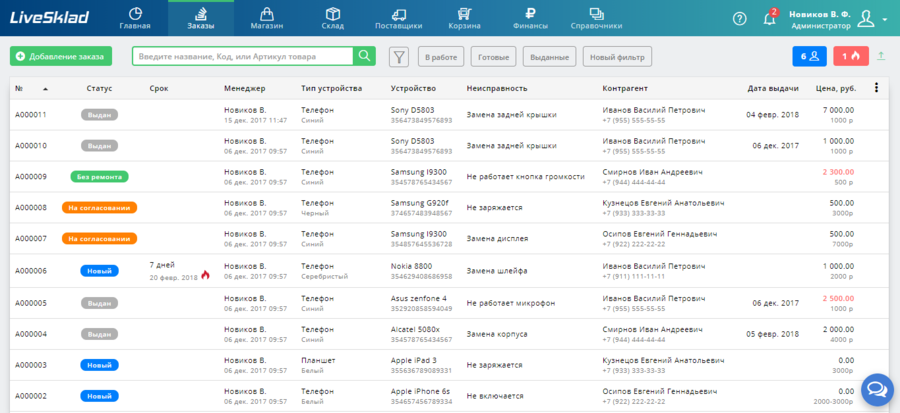


Рис. 1. LiveSklad.

* + 1. **HubEx**

HubEx являеться CRM системой, не имеющей бессплатной версии. Облачная платформа для автоматизации сервисного центра, помогающая взаимодействовать с клиентом и контролировать все процессы в сервисе. Так же данное решение являеться кроссплатформенным.

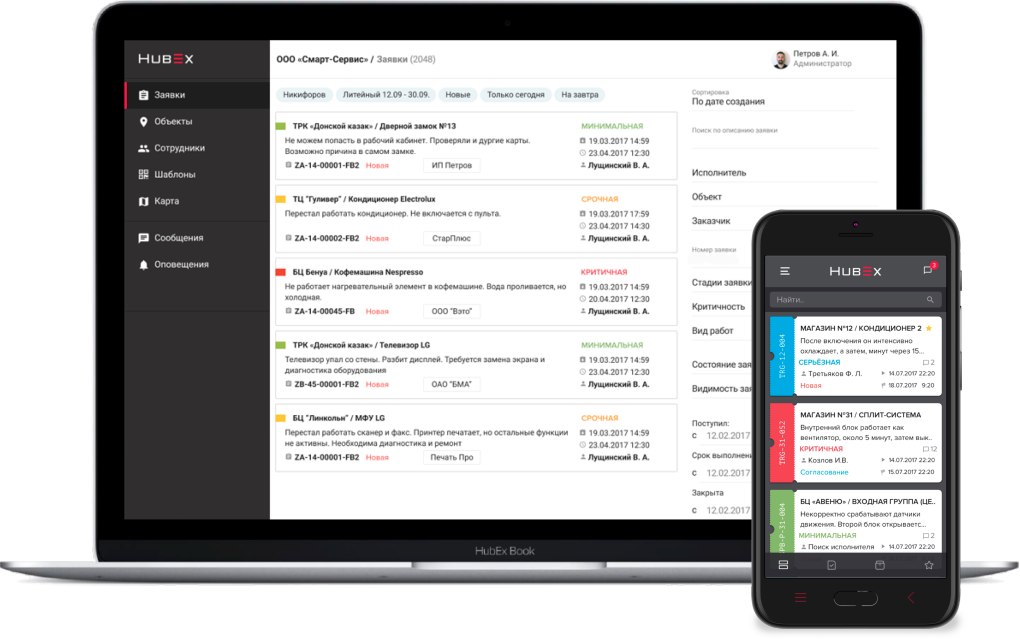


Рис. 2. HubEx.

* + 1. **WorkPan**

Программа WorkPan представляет собой систему автоматизации бизнес-процессов, нацеленную на решение ряда организационных задач. Основная цель проекта – обеспечение программного обеспечения, призванного облегчить работу и оказать помощь в ведении коммерческой деятельности. Имеет инструменты для организации логистики, менеджмента кассы.

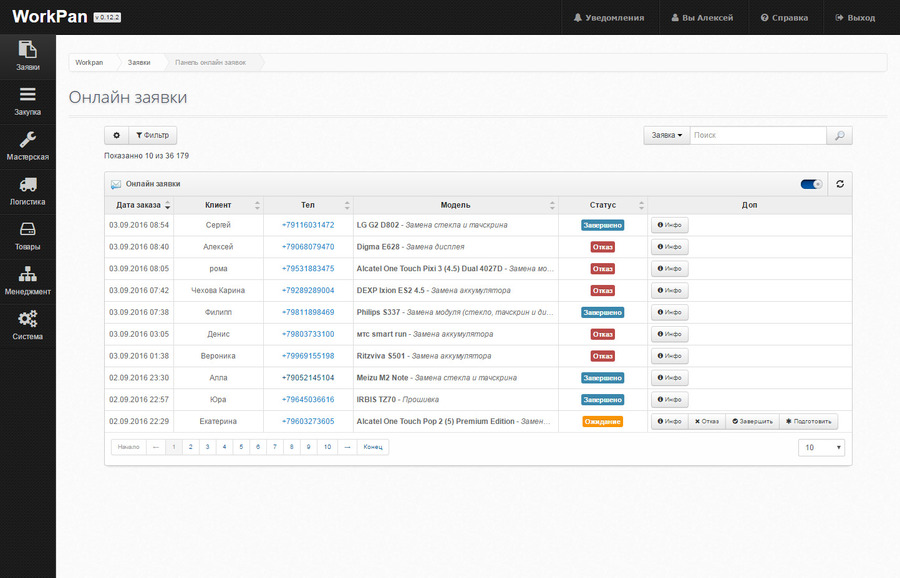


Рис. 3. WorkPan.

Оценив реализацию данных проектов и сравнив их возможности для себя выбрали основной функционал, который будет реализован и в нашей информационной системе.

* 1. **Обзор существующих в предметной области технологий**
     1. **SQL**

Для хранения информации о всех устройствах, поступивших в сервисный центр будет исспльзован SQL. SQL —декларативный язык программирования, применяемый для создания, модификации и управления данными в реляционной базе данных, управляемой соответствующей системой управления базами данных. При всех своих изменениях SQL остаётся самым распространённым лингвистическим средством для взаимодействия прикладного программного обеспечения с базами данных. В то же время современные СУБД, а также информационные системы, использующие СУБД, предоставляют пользователю развитые средства визуального построения запросов. Несмотря на наличие диалектов и различий в синтаксисе, в большинстве своём тексты SQL-запросов, содержащие DDL и DML, могут быть достаточно легко перенесены из одной СУБД в другую. Существуют системы, разработчики которых изначально ориентировались на применение по меньшей мере нескольких СУБД. Естественно, что при применении некоторых специфичных для реализации возможностей такой переносимости добиться уже очень трудно. С помощью SQL программист описывает только то, какие данные нужно извлечь или модифицировать. То, каким образом это сделать, решает СУБД непосредственно при обработке SQL-запроса. Однако не стоит думать, что это полностью универсальный принцип — программист описывает набор данных для выборки или модификации, однако ему при этом полезно представлять, как СУБД будет разбирать текст его запроса. Чем сложнее сконструирован запрос, тем больше он допускает вариантов написания, различных по скорости выполнения, но одинаковых по итоговому набору данных.

* + 1. **SQLite**

Слово «встраиваемый» (embedded) означает, что SQLite не использует парадигму клиент-сервер, то есть движок SQLite не является отдельно работающим процессом, с которым взаимодействует программа, а представляет собой библиотеку, с которой программа компонуется, и движок становится составной частью программы. Таким образом, в качестве протокола обмена используются вызовы функций библиотеки SQLite. Такой подход уменьшает накладные расходы, время отклика и упрощает программу. SQLite хранит всю базу данных (включая определения, таблицы, индексы и данные) в единственном стандартном файле на том компьютере, на котором исполняется программа. Простота реализации достигается за счёт того, что перед началом исполнения транзакции записи весь файл, хранящий базу данных, блокируется; ACID-функции достигаются в том числе за счёт создания файла журнала.

Несколько процессов или потоков могут одновременно без каких-либо проблем читать данные из одной базы. Запись в базу можно осуществить только в том случае, если никаких других запросов в данный момент не обслуживается; в противном случае попытка записи оканчивается неудачей, и в программу возвращается код ошибки. Другим вариантом развития событий является автоматическое повторение попыток записи в течение заданного интервала времени.

* + 1. **Windows Forms**

Windows Forms — это интеллектуальная клиентская технология для .NET Framework, набор управляемых библиотек, упрощающих типичные задачи приложения, такие как чтение и запись в файловую систему. При использовании среды разработки, такой как Visual Studio, можно создавать Windows Forms интеллектуальные клиентские приложения, которые отображают сведения, запрашивают ввод данных от пользователей и обмениваются данными с удаленными компьютерами по сети.

В Windows Forms форма — это визуальная поверхность, на которой выводится информация для пользователя. Обычно приложение Windows Forms строится путем помещения элементов управления на форму и написания кода для реагирования на действия пользователя, такие как щелчки мыши или нажатия клавиш. Элемент управления — это отдельный элемент пользовательского интерфейса, предназначенный для отображения или ввода данных.

При выполнении пользователем какого-либо действия с формой или одним из ее элементов управления создается событие. Приложение реагирует на эти события с помощью кода и обрабатывает события при их возникновении. Подробнее см. в разделе Создание обработчиков событий в Windows Forms.

Windows Forms включает широкий набор элементов управления, которые можно добавлять на формы: текстовые поля, кнопки, раскрывающиеся списки, переключатели и даже веб-страницы. Список всех элементов управления, которые можно использовать в форме, представлены в разделе Элементы управления для использования в формах Windows Forms. Если существующий элемент управления не удовлетворяет потребностям, в Windows Forms можно создать пользовательские элементы управления с помощью класса UserControl.

1. **Проектирование приложения**
   1. **Разработка пользовательского интерфейса**

Проектная часть курсового проекта описывает задачи, связанные с проектированием. К таким задачам относятся:

* формирование общих требований;
* определение функциональной части проекта;
* проектирование графического интерфейса пользователя.
  1. **Проектное решение**

Система «Сервисный центр» разработана как приложение для компьютеров, с удобным пользовательским интерфейсом. Данные хранятся в файлах с расширением .sqllite.

Основным языком реализации является C# (по заданию на курсовой проект). Также при разработке использовались такие инструментальные средства:

* Windows Forms;
* SQLite;
* Entity Framework.
  + 1. **Разработка спецификации**

В качестве основной спецификацией будет являться являться функционал, который данное приложени должно выполнять. Данный функционал является основополагающим: он задает основыне свойства системы и в нем заключены ее возможности. К таким функциональным требованиям относятся:

* Вывод всех таблиц базы данных;
* Приём и выдача устройства;
* Ремонт устройства;
* Оценка с выставлением стоимости и описанием неисправностей;
* Создание пользователей с разными привлегиями;
* Вывод среднего времени ремонта по модели;
* Вывод средней стоимости по моедли;
* Вывод основной причины ремонта;
* Пополнение списка возможных повреждений;
* Изменения информации в базе данных.
  1. **Реализация программного продукта**
     1. **Реализация возможности хранения**

Все данные, хранящиеся в программе, так же сохраняються в базу данных, реализованную на основе SQLlite.

Предусмотрена одна база данных хранящая в себе пять разных таблиц: которые реализуют хранение информации о устройствах, находящихся в работе, выданых устройствах, все возможные причины поломок, все бывшие в ремонте модели и их выявленные повреждения, так же в одной из таблиц хранится информация о пользователях приложения.

При открытии приложения из базы данных загружаеться вся информация о устройствах, находящихся в сервисном центре.

При каких-либо дейсвия связанных с изменением базы данных, данные в базе изменяються.

Для обеспечения хранения и общения с базой данных SQLite была исспользована библиотека System.Data.SQLite которая использующая ADO.NET и Entity Framework для работы и упрощения базовых операций:

* Выполнение запросов;
* Подключение к базе данных;
* Выбор таблицы;
* Изменения базы данных.

Приведу пример как выводится таблица в элемент Windows Forms под названием dataGridView, для предаставления выбора определённого устройства, находящегося в сервисном центре или для получения информации о всех устройсвах выданых клиентам или находящихся на обслуживании в сервисном центе. Так же может выводить остальные таблицы базы данных, которые не доступны пользователям с привилегиями гостя и обычного пользователя. Таблицы доступные для просмотра только администратору содержат:

* Прошедшие обслуживание модели и их неисправности;
* Причины возможных поломок исспользуемые для оценки повреждений;
* Пользовательские данные под которыми заходят разные пользователи данного приложения.

Листинг 1. Отрисовка таблицы.

private void DrawTable(int tableIndex, string name, string model) {

lastTablePrint = (byte)tableIndex;

dataGridView1.Columns.Clear();

dataGridView1.Refresh();

string tableName = Enum.GetName(typeof(tables), tableIndex);

SQLiteCommand command = new SQLiteCommand($"SELECT \* FROM {tableName} WHERE FIO = \"{name}\" AND modelNum = \"{model}\"", dbConnection);

SQLiteDataReader reader = null;

reader = command.ExecuteReader();

for (int i = 0; i < columns[tableIndex].Length; ++i)

{

dataGridView1.Columns.Add("", columns[tableIndex][i]);

}

while (reader.Read())

{

string[] fileds = new string[reader.FieldCount];

for (int i = 0; i < reader.FieldCount; ++i)

{

fileds[i] = reader[i].ToString();

}

dataGridView1.Rows.Add(fileds);

}

reader.Close();

}

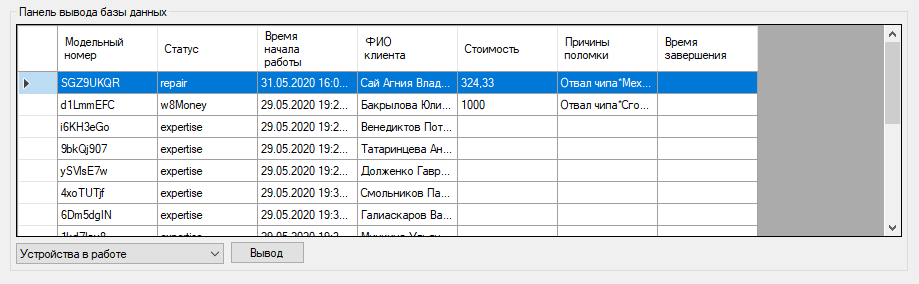


Рис. 4. Пример вывода таблицы базы данных в пользовательский интерфейс.

* + 1. **Реализация программного изделия**

Во время разработки следует разбить програмное обеспечение на несколько областей по смыслу, для удобства пользования.

Пользовательский ввод должне проверяться на основе допустимых значений и выводить ошибку если что-то пошло не так.

Для того чтобы точнее проинформировать пользователя о неккоректном вводе, следует разбить одну большую проверку, на несколько мнеьших, что позволит увеличить разннообразие отображаемых сообщений с предупреждением об ошибке ввода или другой ошибке.

* 1. **Описание структуры интерфейса пользователя**

Пользовательский графический интерфейс был спроектирован с условием удобства и интуетивности при исспользовании. По причине широково функуионала приложени и большого колическа элементов, мной было принято решение разделить функционал приложения на основные группы, иссползолуя элемент «Group box». Так же что бы не переполнять информацей одно окно, было сделано несколько окон приложения, относящимся к разному функционалу. Разделения функционала в разные формы (окна) не принисло усложнения интерфейса и усложнения польовательского взаимодействия.

1. **Реализация приложения**
   1. **Вспомогательные библиотеки**
      1. **System.Data.SQLite**

В некоторых проектах достаточно часто возникает необходимость в хранении данных, объем которых уже нельзя назвать маленьким, но в тоже время использовать какую-либо СУБД слишком накладно из-за сложности развертывания приложения. И тут на помощь приходит такая прекрасная вещь как SQLite – компактная встраиваемая база данных с которой работает и наше приложение. System.Data.SQLite — ADO.NET провайдера для работы с SQLite. Данный провайдер так же позволяет задействовать все дополнительные возможности последних версий .NET, такие как LINQ, Entity Framework. Первое, с чего стоит начать – это выбор платформы, на которую нацелено создаваемое приложение. Надо отдать должное разработчикам провайдера для SQLite, которые обеспечили поддержку почти всех доступных платформ. Все, что необходимо сделать – выбрать нужную версию сборки System.Data.SQLite.dll. Сама сборка скомпилирована в различных вариациях, что удобно для разворачивания приложения не только на одной конкретной платфоме. Пример применения библиотеки для получения данных из таблицы, в данном случае получение времени начала и конца работы:

Листинг 2. Средее время работы.

private void AvarageTimeBtn\_Click(object sender, EventArgs e)

{

List<double> times = new List<double>();

byte tableIndex = 1;

lastTablePrint = (byte)tableIndex;

string tableName = Enum.GetName(typeof(tables), tableIndex);

SQLiteCommand command = new SQLiteCommand($"SELECT StartTime, EndTime FROM {tableName} WHERE modelNum ='{ModelNumTb.Text}'", dbConnection);

SQLiteDataReader reader = command.ExecuteReader();

while (reader.Read())

{

string[] fileds = new string[reader.FieldCount];

for (int i = 0; i < reader.FieldCount; ++i)

{

fileds[i] = reader[i].ToString();

}

TimeSpan deltaTime = DateTime.Parse(fileds[1]) - DateTime.Parse(fileds[0]); //Считает разницу.

times.Add(deltaTime.TotalHours);

}

reader.Close();

if (times.Count != 0)

{

double res = 0;

for (int i = 0; i < times.Count; ++i)

{

res += times[i];

}

res /= times.Count;

MessageBox.Show($"Среднее время ремонта устройств с модельным номером {ModelNumTb.Text} составляет {res} часов", "Результат вашего запроса.", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);

}

else

{

MessageBox.Show("Не найдено информации о устройстве.", "Результат вашего запроса.", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Information);

}

}

* + 1. **Windows Forms**

Так как реализация программной части информационной системы «Сервисный центр» на языке обьектно-ориентированного программирования C# разработаного и поддерживаемого компанией Microsoft для реализации пользовательского интерфейса приложения было была выбрана технология Windows Forms, удобная для быстрого создания различный пользловательских графический интерфейсов, которые будут не только удобны пользователю, но и программисту, который будет реализовывать функционал приложения и каждой отедльной функции которая вызываеться пользователем при каких-либо его действиях. Windows Forms позволяет разрабатывать приложение с полнофункциональным графическим интерфейсом, простое в развертывании и обновлении, способное работать при наличии или отсутствии подключения к Интернету и использующее более безопасный доступ к ресурсам на локальном компьютере по сравнению с традиционными приложениями Windows. Windows Forms имет широкий функционал, при создании приложения этот инструмент достаточно гибок что бы его исспользовать в приложениях различного обьёма и масштаба. Так же его удобство в обширном списке обрабатываемых событий для каждого возможного элемента. Форма в Windows Forms — визуальная поверхность, на которой выводится информация для пользователя. Обычно приложение Windows Forms строится путем помещения элементов управления на форму и написания кода для реагирования на действия пользователя, такие как щелчки мыши или нажатия клавиш. Элемент управления — это отдельный элемент пользовательского интерфейса, предназначенный для отображения или ввода данных. При выполнении пользователем какого-либо действия с формой или одним из ее элементов управления создается событие. Приложение реагирует на эти события с помощью кода и обрабатывает события при их возникновении. Windows Forms включает широкий набор элементов управления, которые можно добавлять на формы: текстовые поля, кнопки, раскрывающиеся списки, переключатели и даже веб-страницы. Список всех элементов управления, которые можно использовать в форме, представлены в разделе Элементы управления для использования в формах Windows Forms. Если существующий элемент управления не удовлетворяет потребностям, в Windows Forms можно создать пользовательские элементы управления с помощью класса UserControl. Вы можете легко создавать элементы управления с привязкой к данным с помощью параметров. Большинство интеллектуальных клиентских приложений должны сохранять некоторые сведения о своем состоянии во время выполнения, такие как последние известные размеры форм, а также сохранять пользовательские предпочтения, например, место сохранения файлов по умолчанию. Параметры приложения отвечает этим требованиям, предоставляя простой способ хранения обоих типов сведений на клиентском компьютере. После определения этих параметров с помощью Visual Studio или редактора кода параметры сохраняются в формате XML и автоматически считываются обратно в память во время выполнения.

У Windows Forms есть аналог — Windows Presentation Foundation (WPF) предоставляет библиотеку общих двухмерных фигур, нарисованных с помощью векторов, таких, как прямоугольники и эллипсы, а также графические пути. И в своей функциональности фигуры реализуют многие возможности, которые доступны обычным элементам управления.

Двухмерная графика в WPF включает визуальные эффекты, такие как градиенты, точечные рисунки, чертежи, рисунки с видео, поворот, масштабирование и наклон. WPF также включает возможности трехмерной отрисовки, интегрированные с двухмерной графикой, что позволяет создавать более яркий и интересный пользовательский интерфейс. Так же к особенностям WPF можно отнести исспользование языка разметки XAML который. Всё это делает WPF более гибким инструментом в отношении визуального интерфейса. Но так как нам не требуется такая гибкая система реализации интерфейса и не требуется отрисовывать трёхмерные обьекты, мы остановились на технологии Windows Forms.

**Экспериментальная часть**

* 1. **Цель испытаний**

Целью проведения испытаний является:

* Проверка работоспособности функция продукиа;
* Проверка соответствия заявленным характеристикам и требованиям из технического задания;
* Проверка готовности программы к проведению приёмочных испытаний;
* Определение уязвимостей проекта и дальнейшее их устранение.
  1. **Тестирование**

|  |  |
| --- | --- |
| Тестирование добавления парковки | |
| Ввод |  |
| Вывод | Сообщени о неправильном вводе. |
| Ожидаемый вывод | Сообщени о неправильном вводе. |

Таблица 1 — Тестирование добавления парковки

|  |  |
| --- | --- |
| Тестирование добавления парковки | |
| Ввод |  |
| Вывод | Появление парковки в базе данных. |
| Ожидаемый вывод | Появление парковки в базе данных. |

Таблица 2 — Тестирование добавления парковки

|  |  |
| --- | --- |
| Тестирование удаления парковки | |
| Ввод | Пустая парковка «ParkName» |
| Вывод | Удалени парковки из базы данных. |
| Ожидаемый вывод | Удалени парковки из базы данных. |

Таблица 3 — Тестирование удаления парковки

|  |  |
| --- | --- |
| Тестирование удаления парковки | |
| Ввод | Не пустая парковка «ParkName» |
| Вывод | Вывод ошибки: парковка не пустая. |
| Ожидаемый вывод | Вывод ошибки: парковка не пустая. |

Таблица 4 — Тестирование удаления парковки

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тестирование добавления в VIP | | |
| Ввод | Авто номер котого нет в VIP. | Авто номер который есть в VIP. |
| Вывод | Появление в базе данных. | Вывод ошибки. |
| Ожидаемый вывод | Появление в базе данных. | Вывод ошибки. |

Таблица 5 — Тестирование добавления в VIP

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тестирование удаления из VIP | | |
| Ввод | Авто номер котого нет в VIP. | Авто номер который есть в VIP. |
| Вывод | Вывод ошибки. | Удаления из базы данных. |
| Ожидаемый вывод | Вывод ошибки. | Удаления из базы данных. |

Таблица 6 — Тестирование удаления из VIP

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тестировани вывод парковки | | |
| Ввод | Пустая парковка Parking | Не пустая парковка. |
| Вывод |  |  |
| Ожидаемый вывод |  |  |

Таблица 7 — Тестироване вывод парковки

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тестирование въезд на парковку | | |
| Ввод |  |  |
| Вывод |  |  |
| Ожидаемый вывод |  |  |

Таблица 8 — Тестирование въезд на парковку

|  |  |
| --- | --- |
| Тестирование въезд на заполненую парковку | |
| Ввод |  |
| Вывод |  |
| Ожидаемый вывод |  |

Таблица 9 — Тестирование въезд на заполненую парковку

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тестирование выезд с парковки | | |
| Ввод |  |  |
| Вывод |  |  |
| Ожидаемый вывод |  |  |

Таблица 10 — Тестирование выезд с парковки

|  |  |
| --- | --- |
| Тестирование сортировка парковки деревом | |
| Ввод | Не пустая парковка «Huio» |
| Вывод |  |
| Ожидаемый вывод |  |

Таблица 11 — Тестирование сортировка парковки деревом

Тестовые запуски показали, что приложение:

* Работоспособно;
* Устойчиво к ошибкам пользователя;
* Выполнено в соответствие с требованиями.

**Заключение**

В результате выполнения курсовой работы, была спроектирована и разработана программная система «Гаражная стоянка 2.0» реализующая работу.

Реализованная система имеет широкий ряд функциональных возможностей.

В процессе работы над курсовой работой были закреплены навыки:

* Анализа предметной области;
* Проектирования, разработки баз данных;
* Разработки приложений на языке Python;
* Разработки приложения с проектированием пользовательского интерфейса с исспользованием Qt;
* Составления SQL запросов;
* Тестирования программных компонентов;
* Работы с базами данных, таких как SQLlite;
* Подготовки технической документации.

**Список используемых источников**

Нормативные документы:

1. ГОСТ 7.32-2017 Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Отчет о научно-исследовательской работе. Структура и правила оформления. – М.: Стандартинформ, 2017. – 32 с.;
2. О введении в действие Инструкции по организации и проведению курсового проектирования. – М.: РТУ МИРЭА, Приказ №1325 от 05.10.2018. – 17 с.;

Электронные ресурсы:

1. Руководство по PyQt5 [Электронный ресурс]. – URL: <https://python-scripts.com/pyqt5#qcombobox-in-qtablewidget>
2. Python: Работа с базой данных, часть 1 [Электронный ресурс]. – URL: <https://habr.com/ru/post/321510/> (11.02.2017)
3. Базы данных в Python [Электронный ресурс]. – URL: <https://python-scripts.com/database>

**Приложение**

**ЛИСТИНГ**

**Файл со структурой данных двоичное дерево поиска**

class Node\_tree:  
 def \_\_init\_\_(self, key, left=None, right=None):  
 self.key = key  
 self.left = left  
 self.right = right  
  
 def \_\_str\_\_(self):  
 return "(%s %s %s)" % (self.left or "", self.key, self.right or "")  
  
  
def insert(tree, key):  
 if not tree:  
 tree = Node\_tree(key)  
 elif key < tree.key:  
 tree = Node\_tree(tree.key, insert(tree.left, key), tree.right)  
 elif key > tree.key:  
 tree = Node\_tree(tree.key, tree.left, insert(tree.right, key))  
 else:  
 tree = Node\_tree(tree.key, tree.left, insert(tree.right, key))  
 return tree  
  
def postorder(tree, temp):  
 if tree:  
 if(tree.left!=None):  
 postorder(tree.left, temp)  
 if(tree.right!=None):  
 postorder(tree.right, temp)  
 temp.append(tree.key)

**Файл car.py**

import datetime  
import re  
class Car(object):  
  
 Liters = ['а', 'в', 'е', 'к', 'м', 'н', 'о', 'р', 'с', 'т', 'у', 'х'] # Все буквы из автомобильных номеров  
 Color = ""  
 RegNum = "" # Номер выглядит так wNNNwwNNN  
 ID = None # Переменная равна None, кодга есть проблемы с созданием экземпляра класса Car  
 Moved = 0 # Количество выездов, что бы освободить выезд с парковки  
  
 def \_\_init\_\_(self, Color, RegNum, Moved = 0):  
 if(isinstance(Color, str) and isinstance(RegNum, str) and re.match("\w{1}\d{3}\w{2}\d{2,3}", RegNum) and len(RegNum) < 10): # Проверяет соответствует ли номер данному патрену (номер РФ). А так же проверяте что имено передавалось  
 try:  
 self.Color = Color  
 self.RegNum = RegNum  
 self.SetId()  
 self.Moved = Moved  
 except Exception as e:  
 ID = None  
 else:  
 ID = None  
  
 def SetId(self): # Задаёт ID, получает его изменением РегНомера. Для сотрировки.  
 RegNumber = self.RegNum  
 for liter in range(0, len(self.Liters)):  
 RegNumber = RegNumber.replace(self.Liters[liter], str(liter + 1))  
 self.ID = int(RegNumber)

**Файл Stack.py**

class Stack :  
 def \_\_init\_\_(self):  
 self.items = []  
  
 def push(self, item):  
 self.items.append(item)  
  
 def pop(self):  
 return self.items.pop()  
  
 def is\_empty(self):  
 return (self.items == [])  
  
 def size(self):  
 return len(self.items)

**Файл DataBase.py**

import sqlite3  
from Car import Car  
import datetime  
  
#region Information  
# FROM выбирает таблицу  
# SELECT вобор столба нужного мне  
# WHERE условие для вывода SELECT  
  
DataBaseName = "DataBase.sqllite"  
TableName = "CarParkingInfo"  
NameListVIP = "VIP\_List"  
NameParkList = "Places"  
#endregion  
  
#region CarParkingInfo  
def AddToDataBase(Car, ParkTime): # Добавляет регНомер и время в БД  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName) # Подключение к базе (возмжоно нужно ватащить наружу)  
 cursor = DBconnect.cursor() # Место нахождение в таблице  
 if(ParkTime == None): # Если время парковки НОНЕ, то автоматом задаётся дата на данный момент  
 ParkTime = str(datetime.datetime.now())  
 cursor.execute("INSERT INTO {} (ID, RegNumber, ParkingTime, OutTime) VALUES ('{}', '{}','{}', '{}')".format(TableName, Car.ID, Car.RegNum, ParkTime, ' '))  
 DBconnect.commit() # Синхронизирует изменения с баззой  
 DBconnect.close() # Закрывает открытую БД  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при занесении данных в базу: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def GetTime(Car): # Пока хз зачем это  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT ParkingTime FROM {} WHERE RegNumber='{}'".format(TableName, Car.RegNum))  
 res = cursor.fetchall()  
 DBconnect.close()  
 return res  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при получении времени из базы: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def DelFromDataBase(Car): # Удаляет каждое упоминание о номере  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("DELETE FROM {} WHERE RegNumber='{}'".format(TableName, Car.RegNum))  
 DBconnect.commit()  
 DBconnect.close()  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при удалении из базы: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def SetUnparking(UnParkingTime, Car): # Задаёт время выеза, примерно так же как и время вьезда  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 if(UnParkingTime == None):  
 UnParkingTime = str(datetime.datetime.now())  
 # cursor.execute("SELECT ParkingTime FROM {} WHERE RegNumber='{}'".format(TableName, RegNumber))  
 # res = cursor.fetchall()  
 # print(res[0][0]) # Получает строку времени парковки  
 cursor.execute("UPDATE {} SET OutTime='{}' WHERE RegNumber='{}' AND OutTime=' '".format(TableName, UnParkingTime, Car.RegNum))  
 DBconnect.commit()  
 DBconnect.close()  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при задавании времени выезда в базу: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def CarOnParing(Car): # Если есть пустой АутТайм, то автомобиль ещё на паркинге  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT OutTime FROM {} WHERE RegNumber='{}'".format(TableName, Car.RegNum)) # Получаем все АутТаймы, где данный номер  
 res = cursor.fetchall() # Если в АутТайме есть пустой эллемент, это значит что автомобиль находиться на парковке  
  
 result = False  
 if(len(res) == 0): # Если нет эллементов АутТайм, то тачка точно не на парковке  
 result = False  
 else: # Проверяет все элементы АутТайм и если какой то из них равен пробелу, тачка на парковке  
 for i in res:  
 if(i[0] == " "):  
 result = True  
  
 DBconnect.close()  
 return result  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при поиске наличии машины на парковке: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return e  
#endregion  
  
#region VIP List  
def VIP(Car): # Если машина в вип листе  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT RegNum FROM {}".format(NameListVIP))  
 res = cursor.fetchall()  
  
 for i in range(0, len(res)):  
 if(res[i][0] == Car.RegNum):  
 DBconnect.close()  
 return True  
  
 DBconnect.close()  
 return False  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при проверки ВИП автомобиля: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def AddToVIP(Car): # Добавить в VIP лист  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 if(VIP(Car) == False):  
 cursor.execute("INSERT INTO {} (RegNum, ID) VALUES ('{}', '{}')".format(NameListVIP, Car.RegNum, Car.ID))  
  
 DBconnect.commit()  
 DBconnect.close()  
 return False  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при добавлении в VIP список: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def DellFromVIP(Car):  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("DELETE FROM {} WHERE RegNum='{}'".format(NameListVIP, Car.RegNum))  
 DBconnect.commit()  
 DBconnect.close()  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при удалении из базы: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
#endregion  
  
#region Places  
#region Get  
def GetMaxPlaceDef(ParkName):  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT {} FROM {} WHERE ParkName='{}'".format("MaxPlaceDef", NameParkList, ParkName))  
 res = cursor.fetchall()  
 DBconnect.close()  
 return int(res[0][0])  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при получении максимального места на стандартной парковке: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
  
def GetMaxPlaceVIP(ParkName):  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT {} FROM {} WHERE ParkName='{}'".format("MaxPlaceVIP", NameParkList, ParkName))  
 res = cursor.fetchall()  
 DBconnect.close()  
 return int(res[0][0])  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при получении максимального места на vip парковке: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def GetFreePlaceDef(ParkName):  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT {} FROM {} WHERE ParkName='{}'".format("FreePlaceDef", NameParkList, ParkName))  
 res = cursor.fetchall()  
 DBconnect.close()  
 return int(res[0][0])  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при получении занятого места на обычной парковке: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def GetFreePlaceVIP(ParkName):  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT {} FROM {} WHERE ParkName='{}'".format("FreePlaceVIP", NameParkList, ParkName))  
 res = cursor.fetchall()  
 DBconnect.close()  
 return int(res[0][0])  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при получении занятого места на vip парковке: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def GetAllParkings():  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT \* FROM {}".format(NameParkList))  
 res = cursor.fetchall()  
 DBconnect.close()  
 return res  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при получении занятого места на vip парковке: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return -1  
#endregion  
  
#region Add  
def AddMaxPlaceDef(add, ParkName):  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT {} FROM {} WHERE ParkName='{}'".format("MaxPlaceDef", NameParkList, ParkName))  
 res = cursor.fetchall()  
 add += int(res[0][0])  
 cursor.execute("UPDATE {} SET MaxPlaceDef='{}' WHERE ParkName='{}'".format(NameParkList, str(add), ParkName))  
 DBconnect.commit()  
 DBconnect.close()  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при добавлении в MaxPlaceDef: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
  
def AddMaxPlaceVIP(add, ParkName):  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT {} FROM {} WHERE ParkName='{}'".format("MaxPlaceVIP", NameParkList, ParkName))  
 res = cursor.fetchall()  
 add += int(res[0][0])  
 cursor.execute("UPDATE {} SET MaxPlaceVIP='{}' WHERE ParkName='{}'".format(NameParkList, str(add), ParkName))  
 DBconnect.commit()  
 DBconnect.close()  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при добавлении в MaxPlaceVIP: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
  
def AddFreePlaceDef(add, ParkName):  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT {} FROM {} WHERE ParkName='{}'".format("FreePlaceDef", NameParkList, ParkName))  
 res = cursor.fetchall()  
 add += int(res[0][0])  
 cursor.execute("UPDATE {} SET FreePlaceDef='{}' WHERE ParkName='{}'".format(NameParkList, str(add), ParkName))  
 DBconnect.commit()  
 DBconnect.close()  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при добавлении в FreePlaceDef: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
  
def AddFreePlaceVIP(add, ParkName):  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT {} FROM {} WHERE ParkName='{}'".format("FreePlaceVIP", NameParkList, ParkName))  
 res = cursor.fetchall()  
 add += int(res[0][0])  
 cursor.execute("UPDATE {} SET FreePlaceVIP='{}' WHERE ParkName='{}'".format(NameParkList, str(add), ParkName))  
 DBconnect.commit()  
 DBconnect.close()  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при добавлении в FreePlaceVIP: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
#endregion  
#endregion  
  
def Park(ParkName): # Есть ли уже навзание данной стоянки  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT ParkName FROM {}".format(NameParkList))  
 res = cursor.fetchall()  
  
 for i in range(0, len(res)):  
 if(res[i][0] == ParkName):  
 DBconnect.close()  
 return True  
  
 DBconnect.close()  
 return False  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при проверки стоянки: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def NewPark(ParkName, MaxPlaceDef, MaxPlaceVIP):  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName) # Подключение к базе (возмжоно нужно ватащить наружу)  
 cursor = DBconnect.cursor() # Место нахождение в таблице  
 cursor.execute("INSERT INTO {} (ParkName, MaxPlaceDef, FreePlaceDef, MaxPlaceVIP, FreePlaceVIP) VALUES ('{}', '{}','0', '{}', '0')".format(NameParkList, ParkName, str(MaxPlaceDef), str(MaxPlaceVIP)))  
 DBconnect.commit() # Синхронизирует изменения с баззой  
 DBconnect.close() # Закрывает открытую БД  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при занесении данных в базу: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def DelPark(ParkName):  
 try:  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("DELETE FROM {} WHERE ParkName='{}'".format(NameParkList, ParkName))  
 DBconnect.commit()  
 DBconnect.close()  
 except Exception as e:  
 print("Ошибка при удалении из базы: " + e)  
 DBconnect.close()  
 return None  
  
def ReturnTeble(Table):  
 DBconnect = sqlite3.connect(DataBaseName) # Подключение к базе (возмжоно нужно ватащить наружу)  
 cursor = DBconnect.cursor()  
 cursor.execute("SELECT \* FROM {}".format(Table))  
 res = cursor.fetchall()  
 DBconnect.close() # Закрывает открытую БД  
 return res

**Файл Parking.py**

from Stack import Stack  
from DataBase import\*  
from Car import Car  
from Tree import \*  
  
class Parking:  
 Name = None  
 MaxPlaceDef = 0  
 MaxPlaceVIP = 0  
 parkDef = Stack()  
 parkVIP = Stack()  
  
 def \_\_init\_\_(self, Name, PlaceDef, PlaceVip):  
 if(isinstance(Name, str) and isinstance(PlaceDef, int) and isinstance(PlaceVip, int)):  
 try:  
 self.Name = Name  
 self.MaxPlaceDef = PlaceDef  
 self.MaxPlaceVIP = PlaceVip  
 self.parkDef = Stack()  
 self.parkVIP = Stack()  
 if(not Park(self.Name)):  
 NewPark(self.Name, self.MaxPlaceDef, self.MaxPlaceVIP)  
 else:  
 Name = None  
 except Exception as e:  
 self.Name = None  
 print(e)  
 else:  
 Name = None  
  
 def CanAddToDef(self):  
 if(GetMaxPlaceDef(self.Name) - GetFreePlaceDef(self.Name) > 0):  
 return True  
 else:  
 return False  
  
 def CanAddToVIP(self):  
 if(GetMaxPlaceVIP(self.Name) - GetFreePlaceVIP(self.Name) > 0):  
 return True  
 else:  
 return False  
  
 def AddToDef(self, car):  
 if(self.CanAddToDef() and isinstance(car, Car)):  
 self.parkDef.push(car)  
  
 def AddToVIP(self, car):  
 if(self.CanAddToVIP() and isinstance(car, Car)):  
 self.parkVIP.push(car)  
  
 def BusyPlaceDef(self): # Возвращет True если на парковке 0 автомобилей и False, если на парковке есть хотя бы один автомобиль  
 if(GetFreePlaceDef(self.Name) == 0):  
 return True  
 else:  
 return False  
  
 def BusyPlaceVIP(self): # Возвращет True если на парковке 0 автомобилей  
 if(GetFreePlaceVIP(self.Name) == 0):  
 return True  
 else:  
 return False  
  
 def Dell(self): # Удаляет из БД  
 DelPark(self.Name)  
  
 def ParkCar(self, car, place = "DEF"):  
 AddToDataBase(car, None)  
 if(place == "DEF"):  
 self.AddToDef(car)  
 AddFreePlaceDef(1, self.Name)  
 else:  
 self.AddToVIP(car)  
 AddFreePlaceVIP(1, self.Name)  
  
 def PrintStackDef(self):  
 BufStack = Stack()  
 BufMirrorStack = Stack()  
  
 for i in range(self.parkDef.size()):  
 BufStack.push(self.parkDef.pop())  
 for i in range(BufStack.size()):  
 car = BufStack.pop()  
 BufMirrorStack.push(car)  
 self.parkDef.push(car)  
  
 list = []  
 for i in range(BufMirrorStack.size()):  
 list.append((BufMirrorStack.pop()).RegNum)  
 return list  
  
 def PrintStackVIP(self):  
 BufStack = Stack()  
 BufMirrorStack = Stack()  
  
 for i in range(self.parkVIP.size()):  
 BufStack.push(self.parkVIP.pop())  
 for i in range(BufStack.size()):  
 car = BufStack.pop()  
 BufMirrorStack.push(car)  
 self.parkVIP.push(car)  
  
 list = []  
 for i in range(BufMirrorStack.size()):  
 list.append((BufMirrorStack.pop()).RegNum)  
 return list  
  
 def CarOnPark(self, car):  
 BufStack = Stack()  
 BufMirrorStack = Stack()  
  
 for i in range(self.parkVIP.size()):  
 BufStack.push(self.parkVIP.pop())  
 for i in range(BufStack.size()):  
 car = BufStack.pop()  
 BufMirrorStack.push(car)  
 self.parkVIP.push(car)  
  
 for i in range(BufMirrorStack.size()):  
 if((BufMirrorStack.pop()).RegNum == car.RegNum):  
 return True  
  
 for i in range(self.parkDef.size()):  
 BufStack.push(self.parkDef.pop())  
 for i in range(BufStack.size()):  
 car = BufStack.pop()  
 BufMirrorStack.push(car)  
 self.parkDef.push(car)  
  
 for i in range(BufMirrorStack.size()):  
 if ((BufMirrorStack.pop()).RegNum == car.RegNum):  
 return True  
  
 return False  
  
 def DelCar(self, car):  
 BufStack = Stack()  
 CarHere = False  
 intMoved = None  
 for i in range(self.parkDef.size()):  
 newCar = self.parkDef.pop()  
 if(newCar.RegNum == car.RegNum): # Удаление машины  
 CarHere = True  
 intMoved = newCar.Moved  
 SetUnparking(None, car)  
 AddFreePlaceDef(-1, self.Name)  
 else:  
 newCar.Moved += 1  
 BufStack.push(newCar)  
 for i in range(BufStack.size()):  
 self.parkDef.push(BufStack.pop())  
  
 if(CarHere):  
 return intMoved  
  
 for i in range(self.parkVIP.size()):  
 newCar = self.parkVIP.pop()  
 if(newCar.RegNum == car.RegNum): # Удаление машины  
 CarHere = True  
 intMoved = newCar.Moved  
 SetUnparking(None, car)  
 AddFreePlaceVIP(-1, self.Name)  
 else:  
 BufStack.push(newCar)  
 for i in range(BufStack.size()):  
 self.parkVIP.push(BufStack.pop())  
  
 if (CarHere):  
 return intMoved  
  
 def ReturnCarListDef(self): # Возвращает представление парковки в виде массива  
 List = []  
 parkBuf = Stack()  
  
 for i in range(self.parkDef.size()): # Перегоняет машины в стек, что бы узнать какие машины на парковке  
 carBuf = self.parkDef.pop()  
 List.append(carBuf)  
 parkBuf.push(carBuf)  
 for i in range(parkBuf.size()): # Отрпавляет обратно в стек  
 self.parkDef.push(parkBuf.pop())  
 return List  
  
 def ReturnCarListVIP(self): # Возвращает представление парковки в виде массива  
 List = []  
 parkBuf = Stack()  
  
 for i in range(self.parkVIP.size()): # Перегоняет машины в стек, что бы узнать какие машины на парковке  
 carBuf = self.parkVIP.pop()  
 List.append(carBuf)  
 parkBuf.push(carBuf)  
 for i in range(parkBuf.size()): # Отрпавляет обратно в стек  
 self.parkVIP.push(parkBuf.pop())  
 return List  
  
  
 def SortTree(self): # Сортирует и VIP и обычную парковку  
 temp = [] # Сюда попадает отсортированные деревом ID автомобилей  
 ListDef = self.ReturnCarListDef()  
 TreeDef = None  
 for car in ListDef: # Перегоняет парковеу в дерево  
 TreeDef = insert(TreeDef, car.ID)  
 postorder(TreeDef, temp) # Получает от дерева отсортированный массив  
 self.parkDef = Stack() # Обнуляет стек  
  
 for carID in temp: # Отсортированный массив айдишников из дерева  
 for car in range(len(ListDef)): # Массив автомобилей созданый из стека  
 if(carID == ListDef[car].ID): # Если встречаеться айдишник, то машина попадает на парковку и удаляеться из ListDef для того что бы повторне не пробегать. Последним эллементом добавленным в стак будет корень дерева  
 self.parkDef.push(ListDef[car])  
 ListDef.pop(car)  
 break  
  
 temp = []  
 ListVIP = self.ReturnCarListVIP()  
 TreeVIP = None  
 for car in ListDef:  
 TreeVIP = insert(TreeVIP, car.ID)  
 postorder(TreeVIP, temp)  
 self.parkVIP = Stack()  
  
 for carID in temp:  
 for car in range(len(ListVIP)):  
 if (carID == ListVIP[car].ID):  
 self.parkVIP.push(ListVIP[car])  
 ListVIP.pop(car)  
 break

**Файл конструктора формы пользовательского интерфейса**

from PyQt5 import QtCore, QtGui, QtWidgets  
  
  
class Ui\_MainWindow(object):  
 def setupUi(self, MainWindow):  
 MainWindow.setObjectName("MainWindow")  
 MainWindow.resize(716, 856)  
 self.centralwidget = QtWidgets.QWidget(MainWindow)  
 self.centralwidget.setObjectName("centralwidget")  
 self.groupBox = QtWidgets.QGroupBox(self.centralwidget)  
 self.groupBox.setGeometry(QtCore.QRect(10, 0, 691, 301))  
 self.groupBox.setObjectName("groupBox")  
 self.Table = QtWidgets.QTableWidget(self.groupBox)  
 self.Table.setEnabled(True)  
 self.Table.setGeometry(QtCore.QRect(20, 20, 651, 241))  
 self.Table.setColumnCount(4)  
 self.Table.setObjectName("Table")  
 self.Table.setRowCount(0)  
 self.PrintDB = QtWidgets.QPushButton(self.groupBox)  
 self.PrintDB.setGeometry(QtCore.QRect(20, 270, 141, 23))  
 self.PrintDB.setObjectName("PrintDB")  
 self.SelectDB = QtWidgets.QComboBox(self.groupBox)  
 self.SelectDB.setGeometry(QtCore.QRect(170, 270, 191, 22))  
 self.SelectDB.setObjectName("SelectDB")  
 self.SelectDB.addItem("")  
 self.SelectDB.addItem("")  
 self.SelectDB.addItem("")  
 self.groupBox\_2 = QtWidgets.QGroupBox(self.centralwidget)  
 self.groupBox\_2.setGeometry(QtCore.QRect(10, 310, 311, 271))  
 self.groupBox\_2.setObjectName("groupBox\_2")  
 self.groupBox\_3 = QtWidgets.QGroupBox(self.groupBox\_2)  
 self.groupBox\_3.setGeometry(QtCore.QRect(10, 20, 291, 151))  
 self.groupBox\_3.setObjectName("groupBox\_3")  
 self.TbParkName = QtWidgets.QLineEdit(self.groupBox\_3)  
 self.TbParkName.setGeometry(QtCore.QRect(10, 20, 113, 20))  
 self.TbParkName.setObjectName("TbParkName")  
 self.TbMaxDef = QtWidgets.QLineEdit(self.groupBox\_3)  
 self.TbMaxDef.setGeometry(QtCore.QRect(10, 50, 113, 20))  
 self.TbMaxDef.setObjectName("TbMaxDef")  
 self.TbMaxVIP = QtWidgets.QLineEdit(self.groupBox\_3)  
 self.TbMaxVIP.setGeometry(QtCore.QRect(10, 80, 113, 20))  
 self.TbMaxVIP.setObjectName("TbMaxVIP")  
 self.label = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_3)  
 self.label.setGeometry(QtCore.QRect(130, 20, 71, 16))  
 self.label.setObjectName("label")  
 self.label\_2 = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_3)  
 self.label\_2.setGeometry(QtCore.QRect(130, 50, 47, 13))  
 self.label\_2.setText("")  
 self.label\_2.setObjectName("label\_2")  
 self.label\_3 = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_3)  
 self.label\_3.setGeometry(QtCore.QRect(130, 50, 161, 16))  
 self.label\_3.setObjectName("label\_3")  
 self.label\_4 = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_3)  
 self.label\_4.setGeometry(QtCore.QRect(130, 80, 131, 16))  
 self.label\_4.setObjectName("label\_4")  
 self.BTCreatePark = QtWidgets.QPushButton(self.groupBox\_3)  
 self.BTCreatePark.setGeometry(QtCore.QRect(10, 110, 261, 23))  
 self.BTCreatePark.setObjectName("BTCreatePark")  
 self.groupBox\_4 = QtWidgets.QGroupBox(self.groupBox\_2)  
 self.groupBox\_4.setGeometry(QtCore.QRect(10, 180, 291, 81))  
 self.groupBox\_4.setObjectName("groupBox\_4")  
 self.SelectDelPark = QtWidgets.QComboBox(self.groupBox\_4)  
 self.SelectDelPark.setGeometry(QtCore.QRect(10, 20, 271, 22))  
 self.SelectDelPark.setObjectName("SelectDelPark")  
 self.BtDelPark = QtWidgets.QPushButton(self.groupBox\_4)  
 self.BtDelPark.setGeometry(QtCore.QRect(10, 50, 271, 23))  
 self.BtDelPark.setObjectName("BtDelPark")  
 self.groupBox\_5 = QtWidgets.QGroupBox(self.centralwidget)  
 self.groupBox\_5.setGeometry(QtCore.QRect(340, 310, 361, 151))  
 self.groupBox\_5.setObjectName("groupBox\_5")  
 self.SelectPark = QtWidgets.QComboBox(self.groupBox\_5)  
 self.SelectPark.setGeometry(QtCore.QRect(10, 20, 241, 22))  
 self.SelectPark.setObjectName("SelectPark")  
 self.TbCarNum = QtWidgets.QLineEdit(self.groupBox\_5)  
 self.TbCarNum.setGeometry(QtCore.QRect(10, 50, 141, 20))  
 self.TbCarNum.setObjectName("TbCarNum")  
 self.label\_5 = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_5)  
 self.label\_5.setGeometry(QtCore.QRect(260, 20, 101, 16))  
 self.label\_5.setObjectName("label\_5")  
 self.label\_6 = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_5)  
 self.label\_6.setGeometry(QtCore.QRect(160, 50, 141, 16))  
 self.label\_6.setObjectName("label\_6")  
 self.TbCarColor = QtWidgets.QLineEdit(self.groupBox\_5)  
 self.TbCarColor.setGeometry(QtCore.QRect(10, 80, 141, 20))  
 self.TbCarColor.setObjectName("TbCarColor")  
 self.label\_7 = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_5)  
 self.label\_7.setGeometry(QtCore.QRect(160, 80, 141, 16))  
 self.label\_7.setObjectName("label\_7")  
 self.BtParkCar = QtWidgets.QPushButton(self.groupBox\_5)  
 self.BtParkCar.setGeometry(QtCore.QRect(10, 110, 341, 23))  
 self.BtParkCar.setObjectName("BtParkCar")  
 self.groupBox\_6 = QtWidgets.QGroupBox(self.centralwidget)  
 self.groupBox\_6.setGeometry(QtCore.QRect(340, 470, 361, 111))  
 self.groupBox\_6.setObjectName("groupBox\_6")  
 self.TbCarNumLeave = QtWidgets.QLineEdit(self.groupBox\_6)  
 self.TbCarNumLeave.setGeometry(QtCore.QRect(10, 50, 141, 20))  
 self.TbCarNumLeave.setObjectName("TbCarNumLeave")  
 self.label\_9 = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_6)  
 self.label\_9.setGeometry(QtCore.QRect(160, 50, 141, 16))  
 self.label\_9.setObjectName("label\_9")  
 self.BtLeaveParkCar = QtWidgets.QPushButton(self.groupBox\_6)  
 self.BtLeaveParkCar.setGeometry(QtCore.QRect(10, 80, 341, 23))  
 self.BtLeaveParkCar.setObjectName("BtLeaveParkCar")  
 self.SelectParkLeave = QtWidgets.QComboBox(self.groupBox\_6)  
 self.SelectParkLeave.setGeometry(QtCore.QRect(10, 20, 241, 22))  
 self.SelectParkLeave.setObjectName("SelectParkLeave")  
 self.label\_8 = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_6)  
 self.label\_8.setGeometry(QtCore.QRect(260, 20, 101, 16))  
 self.label\_8.setObjectName("label\_8")  
 self.groupBox\_7 = QtWidgets.QGroupBox(self.centralwidget)  
 self.groupBox\_7.setGeometry(QtCore.QRect(10, 590, 261, 111))  
 self.groupBox\_7.setObjectName("groupBox\_7")  
 self.TbCarNumVIP = QtWidgets.QLineEdit(self.groupBox\_7)  
 self.TbCarNumVIP.setGeometry(QtCore.QRect(10, 20, 113, 20))  
 self.TbCarNumVIP.setObjectName("TbCarNumVIP")  
 self.label\_10 = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_7)  
 self.label\_10.setGeometry(QtCore.QRect(130, 20, 131, 16))  
 self.label\_10.setObjectName("label\_10")  
 self.BtAddVIP = QtWidgets.QPushButton(self.groupBox\_7)  
 self.BtAddVIP.setGeometry(QtCore.QRect(10, 50, 241, 23))  
 self.BtAddVIP.setObjectName("BtAddVIP")  
 self.BtDelVIP = QtWidgets.QPushButton(self.groupBox\_7)  
 self.BtDelVIP.setGeometry(QtCore.QRect(10, 80, 241, 23))  
 self.BtDelVIP.setObjectName("BtDelVIP")  
 self.groupBox\_8 = QtWidgets.QGroupBox(self.centralwidget)  
 self.groupBox\_8.setGeometry(QtCore.QRect(280, 590, 421, 81))  
 self.groupBox\_8.setObjectName("groupBox\_8")  
 self.SelectParkSort = QtWidgets.QComboBox(self.groupBox\_8)  
 self.SelectParkSort.setGeometry(QtCore.QRect(10, 20, 301, 22))  
 self.SelectParkSort.setObjectName("SelectParkSort")  
 self.label\_11 = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_8)  
 self.label\_11.setGeometry(QtCore.QRect(320, 20, 101, 16))  
 self.label\_11.setObjectName("label\_11")  
 self.TreeSort = QtWidgets.QPushButton(self.groupBox\_8)  
 self.TreeSort.setGeometry(QtCore.QRect(10, 50, 401, 23))  
 self.TreeSort.setObjectName("TreeSort")  
 self.groupBox\_9 = QtWidgets.QGroupBox(self.centralwidget)  
 self.groupBox\_9.setGeometry(QtCore.QRect(10, 710, 331, 91))  
 self.groupBox\_9.setObjectName("groupBox\_9")  
 self.SelectParkWrite = QtWidgets.QComboBox(self.groupBox\_9)  
 self.SelectParkWrite.setGeometry(QtCore.QRect(10, 20, 221, 22))  
 self.SelectParkWrite.setObjectName("SelectParkWrite")  
 self.label\_12 = QtWidgets.QLabel(self.groupBox\_9)  
 self.label\_12.setGeometry(QtCore.QRect(240, 20, 101, 16))  
 self.label\_12.setObjectName("label\_12")  
 self.PrintStack = QtWidgets.QPushButton(self.groupBox\_9)  
 self.PrintStack.setGeometry(QtCore.QRect(10, 50, 311, 31))  
 self.PrintStack.setObjectName("PrintStack")  
 MainWindow.setCentralWidget(self.centralwidget)  
 self.menubar = QtWidgets.QMenuBar(MainWindow)  
 self.menubar.setGeometry(QtCore.QRect(0, 0, 716, 21))  
 self.menubar.setObjectName("menubar")  
 MainWindow.setMenuBar(self.menubar)  
 self.statusbar = QtWidgets.QStatusBar(MainWindow)  
 self.statusbar.setObjectName("statusbar")  
 MainWindow.setStatusBar(self.statusbar)  
  
 self.retranslateUi(MainWindow)  
 QtCore.QMetaObject.connectSlotsByName(MainWindow)  
  
 def retranslateUi(self, MainWindow):  
 \_translate = QtCore.QCoreApplication.translate  
 MainWindow.setWindowTitle(\_translate("MainWindow", "MainWindow"))  
 self.groupBox.setTitle(\_translate("MainWindow", "Базы данных"))  
 self.PrintDB.setText(\_translate("MainWindow", "Вывести Базу Данных"))  
 self.SelectDB.setItemText(0, \_translate("MainWindow", "Вьезд выезд"))  
 self.SelectDB.setItemText(1, \_translate("MainWindow", "Парковочные места"))  
 self.SelectDB.setItemText(2, \_translate("MainWindow", "Лист VIP номеров"))  
 self.groupBox\_2.setTitle(\_translate("MainWindow", "Парковки"))  
 self.groupBox\_3.setTitle(\_translate("MainWindow", "Создать"))  
 self.label.setText(\_translate("MainWindow", "Имя парковки"))  
 self.label\_3.setText(\_translate("MainWindow", "Макс. кол-во обычных мест"))  
 self.label\_4.setText(\_translate("MainWindow", "Макс. кол-во VIP мест"))  
 self.BTCreatePark.setText(\_translate("MainWindow", "Создать парковку"))  
 self.groupBox\_4.setTitle(\_translate("MainWindow", "Удалить"))  
 self.BtDelPark.setText(\_translate("MainWindow", "Удалить пакровку"))  
 self.groupBox\_5.setTitle(\_translate("MainWindow", "Припарковать"))  
 self.label\_5.setText(\_translate("MainWindow", "Выбор парковки"))  
 self.label\_6.setText(\_translate("MainWindow", "Автомобильный номер"))  
 self.label\_7.setText(\_translate("MainWindow", "Цвет автомобиля"))  
 self.BtParkCar.setText(\_translate("MainWindow", "Припарковать автомобиль"))  
 self.groupBox\_6.setTitle(\_translate("MainWindow", "Выехать с парковки"))  
 self.label\_9.setText(\_translate("MainWindow", "Автомобильный номер"))  
 self.BtLeaveParkCar.setText(\_translate("MainWindow", "Выехать с парковки"))  
 self.label\_8.setText(\_translate("MainWindow", "Выбор парковки"))  
 self.groupBox\_7.setTitle(\_translate("MainWindow", "VIP"))  
 self.label\_10.setText(\_translate("MainWindow", "Автомобильный номер"))  
 self.BtAddVIP.setText(\_translate("MainWindow", "Добавить автомобиль в VIP лист"))  
 self.BtDelVIP.setText(\_translate("MainWindow", "Убрать автомобиль из VIP листа"))  
 self.groupBox\_8.setTitle(\_translate("MainWindow", "Сортировка парковки"))  
 self.label\_11.setText(\_translate("MainWindow", "Выбор парковки"))  
 self.TreeSort.setText(\_translate("MainWindow", "Сортировка двоичным деревом поиска"))  
 self.groupBox\_9.setTitle(\_translate("MainWindow", "Вывод инвормации"))  
 self.label\_12.setText(\_translate("MainWindow", "Выбор парковки"))  
 self.PrintStack.setText(\_translate("MainWindow", "Вывести информацию о парковке (выезд наверху)"))

**Основной файл программы Main.py**

import random  
import sys  
from PyQt5 import QtWidgets, QtCore  
from PyQt5.QtWidgets import QTableWidgetItem, QMessageBox  
  
from MainWindow import Ui\_MainWindow  
  
from DataBase import \*  
from Parking import Parking  
  
class Mywin(QtWidgets.QMainWindow):  
 ParkingsList = [] # Хранит себе все парковки  
 CountList = 0 # Кол-во парковок  
 def \_\_init\_\_(self): # Инициирует каждую кнопку  
 super(Mywin, self).\_\_init\_\_()  
 self.ui = Ui\_MainWindow()  
 self.ui.setupUi(self)  
 self.ParkingsInit()  
 self.setWindowTitle("Py\_Kurs\_Work")  
 self.ui.PrintDB.clicked.connect(self.DrawOnTimeTable)  
 self.ui.Table.setColumnCount(4) # Кол-во столбов  
 self.ui.BTCreatePark.clicked.connect(self.AddParking)  
 self.ui.BtDelPark.clicked.connect(self.DellParking)  
 self.ui.BtAddVIP.clicked.connect(self.AddVIP)  
 self.ui.BtDelVIP.clicked.connect(self.DellVIP)  
 self.ui.BtParkCar.clicked.connect(self.ParkCar)  
 self.ui.PrintStack.clicked.connect(self.Print)  
 self.ui.BtLeaveParkCar.clicked.connect(self.OutFromParking)  
 self.ui.TreeSort.clicked.connect(self.ParkSort)  
 self.DrawOnTimeTable()  
  
 def ParkSort(self):  
 index = self.ui.SelectParkSort.currentIndex()  
 self.ParkingsList[index].SortTree()  
  
  
 def OutFromParking(self):  
 index = self.ui.SelectParkLeave.currentIndex()  
 CarNum = self.ui.TbCarNumLeave.text()  
 self.ui.TbCarNumLeave.clear()  
 CarNum = CarNum.strip()  
 car = Car("RandomColor", CarNum)  
 if(car.ID == None):  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка", "Введён не правильный автомобильный номер", QMessageBox.Ok)  
 else:  
 if(CarOnParing(car) and self.ParkingsList[index].CarOnPark(car)):  
 res = self.ParkingsList[index].DelCar(car)  
 self.DrawOnTimeTable() # Обнавялет БД  
 QMessageBox.information(self, "Парковочная информация", "Автомобиль с номером [{}] покинул парковку. \nАвтомобиль выезжал {} раз".format(car.RegNum, str(res)), QMessageBox.Ok)  
 else:  
 print(self.ParkingsList[index].CarOnPark(car))  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка", "Автомобиля нет на парковке", QMessageBox.Ok)  
  
 def Print(self): # Выводит месседж, что находиться на парковке  
 try:  
 # index = self.ui.SelectPark.currentIndex()  
 # name = self.ui.SelectPark.currentText()  
 index = self.ui.SelectParkWrite.currentIndex()  
 name = self.ui.SelectParkWrite.currentText()  
 list = self.ParkingsList[index].PrintStackDef()  
 ParkInfo = "Обычкая парковка:\n"  
 for string in list:  
 ParkInfo += string + "\n"  
 ParkInfo += "\n"  
 list = self.ParkingsList[index].PrintStackVIP()  
 ParkInfo += "VIP парковка:\n"  
 for string in list:  
 ParkInfo += string + "\n"  
 QMessageBox.information(self, "Парковка {}".format(name), ParkInfo, QMessageBox.Ok)  
 except Exception as e:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка", "Не получилось вывести парковку, нет парковок", QMessageBox.Ok)  
  
 def ParkCar(self): # Парковка автомобиля  
 index = self.ui.SelectPark.currentIndex()  
 ParkName = self.ui.SelectPark.currentText()  
 CarNum = self.ui.TbCarNum.text()  
 CarNum = CarNum.strip()  
 CarColor = self.ui.TbCarColor.text()  
 self.ui.TbCarNum.clear()  
 self.ui.TbCarColor.clear()  
 if(not (ParkName == "" or CarNum == "" or CarColor == "")): # Проверка заполнения полей  
 car = Car(CarColor, CarNum)  
 if(not car.ID == None): # Проверка на правильность автомобиля  
 if(CarOnParing(car)): # Припаркован ли автомобиль на какой-то из парковок  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Автомобиль ещё находиться на парковке",QMessageBox.Ok)  
 else:  
 if(VIP(car)): # Выбор типа парковки  
 if(self.ParkingsList[index].CanAddToVIP()):  
 self.ParkingsList[index].ParkCar(car, "VIP")  
 self.DrawOnTimeTable()  
 QMessageBox.information(self, "Парковочная информация","Автомобиль с номером [{}] припарковался.".format(car.RegNum), QMessageBox.Ok)  
 elif(self.ParkingsList[index].CanAddToDef()):  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "На VIP парковке нет места. \nВы будете припаркованы на обычную парковку", QMessageBox.Ok)  
 self.ParkingsList[index].ParkCar(car)  
 self.DrawOnTimeTable()  
 QMessageBox.information(self, "Парковочная информация","Автомобиль с номером [{}] припарковался.".format(car.RegNum), QMessageBox.Ok)  
 else:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "На парковке нет места", QMessageBox.Ok)  
 else:  
 if(self.ParkingsList[index].CanAddToDef()):  
 self.ParkingsList[index].ParkCar(car)  
 self.DrawOnTimeTable()  
 QMessageBox.information(self, "Парковочная информация","Автомобиль с номером [{}] припарковался.".format(car.RegNum), QMessageBox.Ok)  
 else:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "На парковке нет места", QMessageBox.Ok)  
  
 else:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Автомобиль не может быть добавлен на парковку", QMessageBox.Ok)  
 else:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Поля ввода не могут оставаться пустыми", QMessageBox.Ok)  
  
 def AddParking(self): # Добавляет парковку в лист парковок  
 ParkName = self.ui.TbParkName.text()  
 MaxPlaceDef = self.ui.TbMaxDef.text()  
 MaxPlaceVIP = self.ui.TbMaxVIP.text()  
 if(not (ParkName == "" or MaxPlaceDef == "" or MaxPlaceVIP == "")):  
 self.ui.TbMaxVIP.setText(None)  
 self.ui.TbMaxDef.setText(None)  
 self.ui.TbParkName.setText(None)  
 if(not Park(ParkName)):  
 try:  
 self.ParkingsList.append(Parking(ParkName, int(MaxPlaceDef), int(MaxPlaceVIP)))  
 self.CountList -=-1  
 self.UpdateParkComboBox()  
 self.DrawOnTimeTable()  
 except Exception as e:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Вы не можете добавить данную парковку", QMessageBox.Ok)  
 else:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Данная парковка уже существует", QMessageBox.Ok)  
 else:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Поля ввода не могут оставаться пустыми", QMessageBox.Ok)  
  
 def DellParking(self): # Удаление парковки из списка  
 text = self.ui.SelectDelPark.currentText()  
 if(not (text == "")):  
 if(self.CountList > 0): # Если нет парковок, то не пытаться их удалить  
 for i in range(self.CountList):  
 park = self.ParkingsList[i]  
 if(park.Name == text and (park.BusyPlaceDef() and park.BusyPlaceVIP())): # Если нашлось имя такое же как у нужной парковки и на ней нет машин, то можно удалять  
 self.ParkingsList[i].Dell() # Удаляет парковку из БД  
 self.ParkingsList.pop(i) # Удаляет эллемент по индексу  
 self.UpdateParkComboBox() # Обновляет все комбобоксы  
 self.CountList -= 1  
 self.DrawOnTimeTable()  
 break  
 elif(park.Name == text and (not park.BusyPlaceDef() or not park.BusyPlaceVIP())): # Не удалять парковку, пока на ней находиться автомобиль  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Вы не можете удалит парковку, ведь на ней есть автомобили", QMessageBox.Ok)  
 break  
 else:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка", "Парковка для удаления не выбрана", QMessageBox.Ok)  
  
 def AddVIP(self): # Добавление машины в VIP лист  
 RegNum = self.ui.TbCarNumVIP.text()  
  
 if(not (RegNum == None or RegNum == "")):  
 car = Car("RandomColor", RegNum)  
 if(car.ID == None): # Класс машины делает ID = None если есть проблемы с автомобильным номером  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Был введён не правильный автомобильный номер \n[{}]".format(RegNum), QMessageBox.Ok)  
 else:  
 if(VIP(car)): # Проверка на наличие данного автомобиля в вип листе  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Машина уже находиться в VIP листе", QMessageBox.Ok)  
 else:  
 AddToVIP(car) # Добавление автомобиля в вип лист  
 self.DrawOnTimeTable()  
 self.ui.TbCarNumVIP.clear()  
 else:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Поле не может оставаться пустым", QMessageBox.Ok)  
  
 def DellVIP(self): # Удаление машины из VIP листа  
 RegNum = self.ui.TbCarNumVIP.text()  
 if (not (RegNum == None or RegNum == "")):  
 car = Car("RandomColor", RegNum)  
 if (car.ID == None):  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Был введён не правильный автомобильный номер \n[{}]".format(RegNum), QMessageBox.Ok)  
 else:  
 if(VIP(car)):  
 DellFromVIP(car)  
 self.DrawOnTimeTable()  
 else:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Машины нет в VIP листе", QMessageBox.Ok)  
 self.ui.TbCarNumVIP.clear()  
 else:  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка ", "Поле не может оставаться пустым", QMessageBox.Ok)  
  
 def UpdateParkComboBox(self): # Обнавляет все комбобоксы с парковками  
 self.ui.SelectDelPark.clear()  
 self.ui.SelectPark.clear()  
 self.ui.SelectParkLeave.clear()  
 self.ui.SelectParkSort.clear()  
 self.ui.SelectParkWrite.clear()  
  
 for park in self.ParkingsList:  
 self.ui.SelectDelPark.addItem(park.Name)  
 self.ui.SelectPark.addItem(park.Name)  
 self.ui.SelectParkLeave.addItem(park.Name)  
 self.ui.SelectParkSort.addItem(park.Name)  
 self.ui.SelectParkWrite.addItem(park.Name)  
  
 def DrawOnTimeTable(self): # Рисует выбранную пользователем БД  
 try:  
 buf = self.ui.SelectDB.currentIndex()  
 if(buf == 0):  
 data = ReturnTeble("CarParkingInfo") # Имя таблицы из которой будет рисоваться таблица  
 row = 0 # Строка  
 self.ui.Table.setRowCount(len(data)) # Кол-во строк  
 self.ui.Table.setColumnCount(4) # Кол-во столбов  
 self.ui.Table.setHorizontalHeaderLabels(("ID", "Номер", "Время въезда", "Время выезда")) # Имена столбов у таблицы  
 for tup in data: # Строка не поделённая на столбы  
 col = 0 # Столбец  
 for item in tup: # Значение каждой клетки в одной строке (Разных стобах)  
 cellinfo = QTableWidgetItem(str(item)) # Задаёт элемент  
 cellinfo.setFlags(QtCore.Qt.ItemIsSelectable | QtCore.Qt.ItemIsEnabled) # Только для чтения  
 self.ui.Table.setItem(row, col, cellinfo) # Вставляет элемент в определённую ячейку по строке/столбу  
 col -=-1  
 row -=-1  
  
 elif(buf == 1):  
 data = ReturnTeble("Places")  
 row = 0  
 self.ui.Table.setRowCount(len(data)) # Кол-во строк  
 self.ui.Table.setColumnCount(len(data[0])) # Кол-во столбов  
 self.ui.Table.setHorizontalHeaderLabels(("Имя парковки", "Макс. места на обычной","Занятое место на обычной", "Макс. места на VIP","Занятое место на VIP"))  
 for tup in data:  
 col = 0  
  
 for item in tup:  
 cellinfo = QTableWidgetItem(str(item))  
 cellinfo.setFlags(QtCore.Qt.ItemIsSelectable | QtCore.Qt.ItemIsEnabled) # Только для чтения  
 self.ui.Table.setItem(row, col, cellinfo)  
 col -=-1  
 row -=-1  
  
 elif(buf == 2):  
 data = ReturnTeble("VIP\_List")  
 row = 0  
 self.ui.Table.setRowCount(len(data)) # Кол-во строк  
 self.ui.Table.setColumnCount(len(data[0])) # Кол-во столбов  
 self.ui.Table.setHorizontalHeaderLabels(("ID", "Автомобильный номер"))  
 for tup in data:  
 col = 0  
 for item in tup:  
 cellinfo = QTableWidgetItem(str(item))  
 cellinfo.setFlags(QtCore.Qt.ItemIsSelectable | QtCore.Qt.ItemIsEnabled) # Только для чтения  
 self.ui.Table.setItem(row, col, cellinfo)  
 col -=-1  
 row -=-1  
  
 except Exception as e:  
 # self.ui.Table.setColumnCount(0) 2  
 # self.ui.Table.setRowCount(0) 1  
 # self.ui.Table.setItem(0, 0, QTableWidgetItem("Ошибка при выводе БД"))  
 # self.ui.Table.setItem(0, 1, QTableWidgetItem(str(e)))  
 QMessageBox.critical(self, "Ошибка", "Проблема с выводом базы данных.\nВозможно она пуста", QMessageBox.Ok)  
  
 def ParkingsInit(self): # Вытаскивает информацию о парковках из БД и отправляет её в ParkingsList  
 list = GetAllParkings()  
 for park in list:  
 self.ParkingsList.append(Parking(park[0], park[1], park[3]))  
 self.CountList -=-1  
 self.UpdateParkComboBox()  
  
  
if \_\_name\_\_ == '\_\_main\_\_':  
 app = QtWidgets.QApplication(sys.argv)  
 win = Mywin()  
 win.show()  
 sys.exit(app.exec())