

Проект “Лаунчер для игры Преферанс”

Назначение

Разработанное приложение предназначено для увеличения комфорта использования игры Преферанс (разработана с использованием языка Python и фреймворка Qt).

Функциональность

Приложение поддерживает следующие функции:

- Создание аккаунта, вход и выход
- Запуск игры с определенного аккаунта
- Сохранение результатов игровой сессии
- Вывод таблицы результатов (выводятся рекордные игровые сессии с указанием псевдонима игрока)

Интерфейс

Решение содержит два проекта:

- Launcher (Отвечает за визуальную составляющую), содержит:
 - MainWindow - основное окно приложения, содержит обработчики нажатия кнопок, отвечающих за основные функции приложения
 - InputDialog - диалоговое окно для входа и регистрации
 - RecordsDialog - диалоговое окно для вывода списка рекордов
- DataProvider (Отвечает за работу с базами данных xml), содержит:
 - Provider - класс, подключающий базы данных и обрабатывающий данные пользователей, поступающие сверху. Содержит методы для регистрации, входа, сохранения результатов игровой сессии, получения списка рекордов.
 - Player - класс, содержащий основные данные о конкретном игроке. Предназначен для использования классами окон.

Реализованные требования

- Приложение содержит сборку .dll
- В приложении разработано несколько классов
- Присутствует обработка исключений
- В классах используются свойства
- Присутствует работа с файлами
- Используются базы данных xml
- Используется технология LINQ to Objects
- Используется технология LINQ to XML