### Министерство цифрового развития

## Сибирский Государственный Университет Телекоммуникация и Информатики СибГУТИ

Кафедра прикладной математики и кибернетики

Расчетно-графическая работа.

Бейсбол MLB

Вариант 15

Выполнил: студент 2 курса группы ИП-016

Солодкин Михаил Алексеевич

Преподаватель: Милешко Антон Владимирович

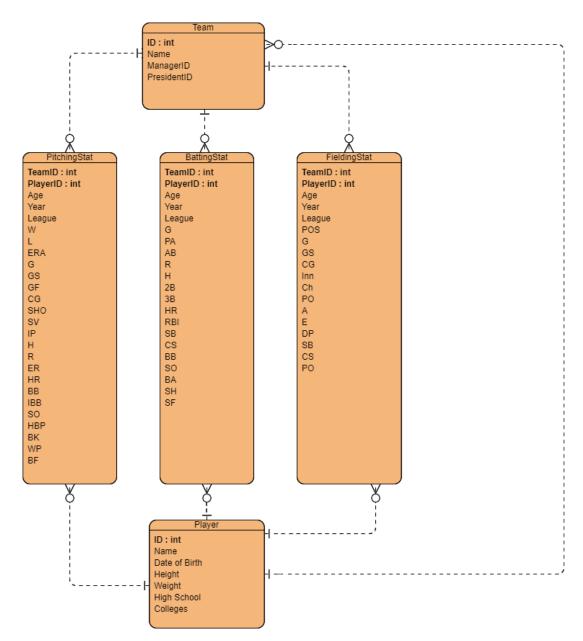
### Исследование предметной области и создание ER диаграммы

- Команда имеет в своём составе игроков, которые выступают на разных позициях, на которых разная метрика для статистики.
- Каждый игрок мог выступать в разных командах на разных позициях.

В итоге, я пришел к выводу создать отдельную сущность для каждой позиции, которая будет связывать игрока с командой и статистикой игрока.

#### Я пришел к такой схеме.

Visual Paradigm Online Free Edition



# Перевод ER диаграммы в реляционную модель, создание с заполнение БД.

Player		
ID	INTEGER   Первичный ключ	
Name	STRING	
Position	STRING	
Weight	INTEGER	
Height	INTEGER	
Date of	STRING	
birth		

Team		
ID	INTEGER   Первичный ключ	
Name	STRING	
ManagerID	INTEGER   Внешний ключ	

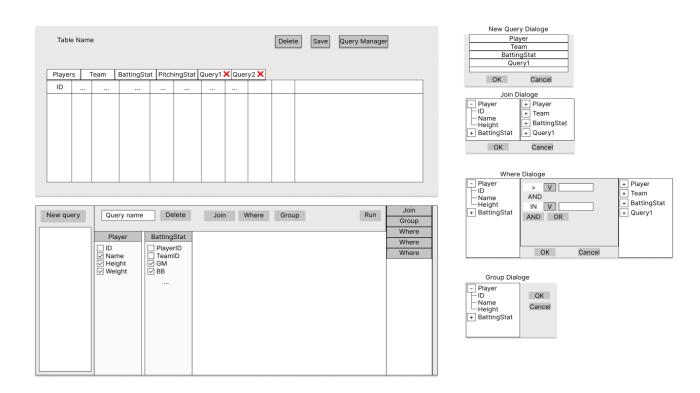
BattingStat		
TeamID	INTEGER   Внешний ключ	
PlayerID	INTEGER   Внешний ключ	
Age	INTEGER	
G	INTEGER	
PA	INTEGER	
AB	INTEGER	
R	INTEGER	
Н	INTEGER	
2B	INTEGER	
3B	INTEGER	
HR	INTEGER	
RBI	INTEGER	
SB	INTEGER	
CS	INTEGER	
BB	INTEGER	
SO	INTEGER	
BA	DOUBLE	
SH	INTEGER	
SF	INTEGER	

PitchingStat		
TeamID	INTEGER   Внешний ключ	
PlayerID	INTEGER   Внешний ключ	
Age	INTEGER	
W	INTEGER	
L	INTEGER	
ERA	DOUBLE	
G	INTEGER	
GS	INTEGER	
GF	INTEGER	
CG	INTEGER	
SHO	INTEGER	
SV	INTEGER	
IP	DOUBLE	
Н	INTEGER	
R	INTEGER	
ER	INTEGER	
HR	INTEGER	
BB	INTEGER	
IBB	INTEGER	
BK	INTEGER	
WP	INTEGER	
BF	INTEGER	

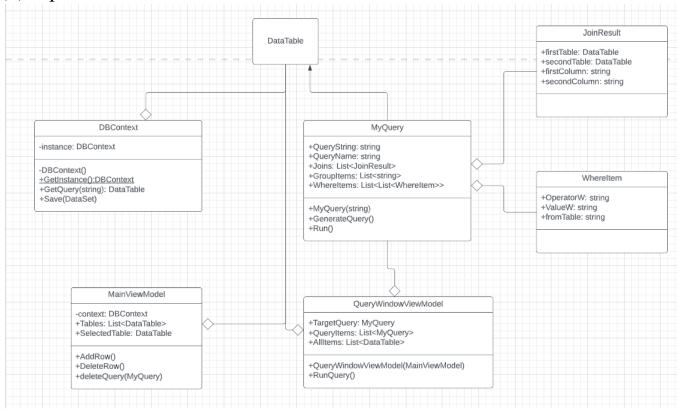
FieldingStat		
TeamID	INTEGER   Внешний ключ	
PlayerID	INTEGER   Внешний ключ	
Age	INTEGER	
Pos	STRING	
G	INTEGER	
GS	INTEGER	
CG	INTEGER	
Inn	STRING	
Ch	INTEGER	
PO	INTEGER	
A	INTEGER	
E	INTEGER	
DP	INTEGER	
PB	INTEGER	
WP	INTEGER	
SB	INTEGER	
CS	INTEGER	

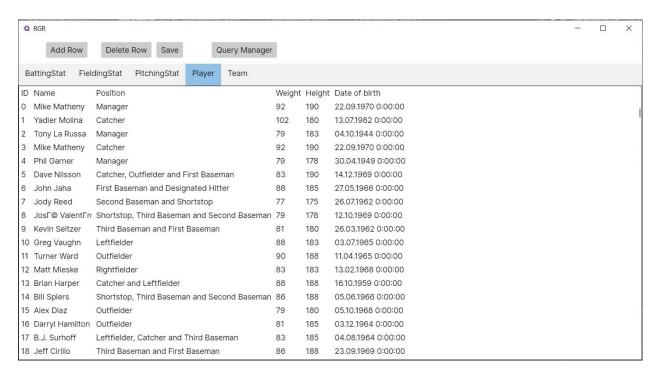
Это 3 нормальная форма.

### Проработка визуального интерфейса приложения

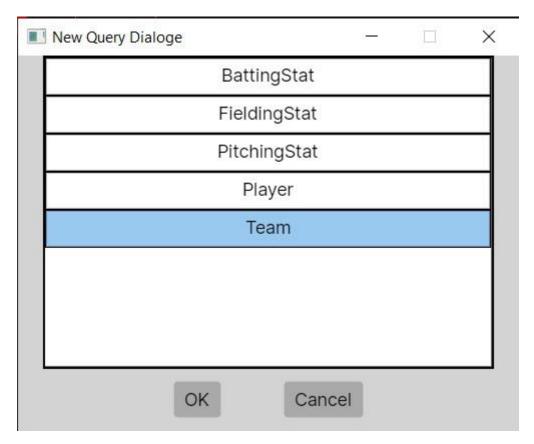


# Диаграмма Классов





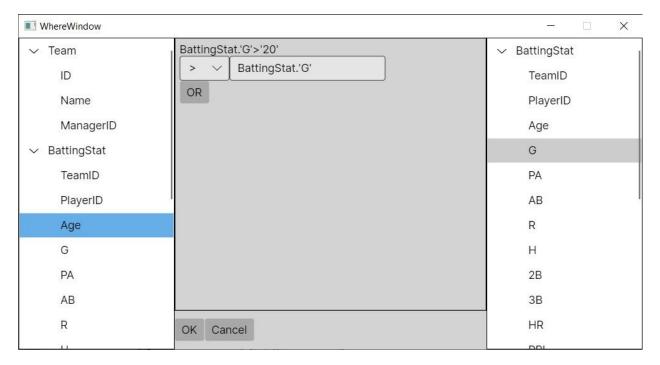
Окно просмотра таблиц и запросов



Диалог создания запроса



Диалог объединения



Диалог фильтра выборки

### Вывод

В процессе разработки этого проекта я получил хорошее понимание работы парсинга, работы фреймворка Avalonia, языка С#.

В результате было разработано приложение позволяющее визуально составлять запросы к базе данных и предоставляющее возможность просмотра и редактирования таблиц базы данных.