## 1.2 СОЗДАЙТЕ ИНФОРМАЦИОННУЮ БАЗУ И ИМПОРТИРУЙТЕ ДАННЫЕ

|  |
| --- |
| **СОЗДАЙТЕ ИНФОРМАЦИОННУЮ БАЗУ И ИМПОРТИРУЙТЕ ДАННЫЕ** |
| Вам необходимо создать информационную базу (базу данных) и импортировать в нее данные.   * Создайте информационную базу с именем «BasketballSystem». * Необходимо создать таблицы Country (Страна), Player (Игрок), Team (Команда), PositionName (Название позиции), PositionOfPlayer (Позиция игрока) в соответствии со словарем данных (DataDictionary-BasketballSystem.docx), который предоставлен в материалах. При корреляции между таблицами должен использоваться уникальный серийный номер. * Ключевые данные содержатся в файле data.xls и других дополнительных файлах. Некоторые из данных не могут быть напрямую импортированы в базу данных. Вам необходимо изменить их, чтобы они подходили для созданных вами таблиц. Все размещенные в архиве data.zip файлы данных, должны быть импортированы в информационную базу.   + Перед импортом таблицы Player проверьте, чтобы данные в поле Email (электронная почта) были корректными, а строка данных не повторялась.   + Перед импортом таблиц PositionName и PositionOfPlayer проверьте, чтобы для одного игрока была возможность указать несколько позиций.   Материалы: create-database-and-import-data.zip |

## 1.3 СОЗДАНИЕ ПРОГРАММНОГО РЕШЕНИЯ

|  |
| --- |
| **СОЗДАНИЕ ПРОГРАММНОГО РЕШЕНИЯ** |
| Создайте программное решение под именем «NBAManagement» на платформе .Net/ Java или 1С:Предприятие 8 (для соответствующей компетенции).  В рамках следующих заданий вы будете создавать систему на базе этого программного |

решения.

|  |
| --- |
| **СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TEAMS MAIN (ГЛАВНЫЙ ЭКРАН КОМАНД)** |
| Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Teams Main в макете. |

## 1.4 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MAIN SCREEN (ГЛАВНЫЙ ЭКРАН)

|  |
| --- |
| **СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MAIN SCREEN (ГЛАВНЫЙ ЭКРАН)** |
| Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Main Screen в макете.  Это первый экран интерфейса, который появится при запуске приложения.  В нижней части этого экрана должны отображаться 3 фотографии с последних матчей.  Создайте механизм, который при нажатии «**<**» или «**>**» будет перелистывать фотографии. При нажатии «**>»** должны появляться следующие 3 фотографии. При нажатии «**<**» должны появляться предыдущие 3 фотографии.  В нижней части каждого экрана/страницы приложения должна отображаться информация о текущем спортивном сезоне и о возрасте НБА. НБА была основана в 1946 году.  Например, если сейчас идет спортивный сезон «2016–2017», на экране должно быть: «The current season is 2016–2017, and the NBA already has a history of 71 years».  Вы будете разрабатывать систему шаг за шагом, и некоторые функции будут добавляться в нее в рамках дальнейшей разработки. |

## 1.5 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА VISITOR MAIN (ГЛАВНЫЙ ЭКРАН ПОСЕТИТЕЛЯ)

|  |
| --- |
| **СОЗДАНИЕ ЭКРАНА VISITOR MAIN (ГЛАВНЫЙ ЭКРАН ПОСЕТИТЕЛЯ)** |
| Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Visitor Main в макете.  На этом экране должны быть четыре кнопки:   * Teams (Команды) * Players (Игроки) * Matchups (Матчи) * Photos (Фото)   Переход на этот экран осуществляется при нажатии на кнопку Visitor (Посетитель) на главном экране.  Вы будете разрабатывать систему шаг за шагом, и некоторые функции будут добавляться в нее в рамках дальнейшей разработки. |

## 1.6 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TEAMS MAIN (ГЛАВНЫЙ ЭКРАН КОМАНД)

На этом экране на разных вкладках должны отображаться команды Восточной Конференции и Западной конференции соответственно.

На вкладке Eastern (Восточная) должны отображаться команды Атлантического, Центрального и Юго-восточного дивизионов в соответствии с указаниями макета. На вкладке Western (Западная) должны отображаться команды Северо-западного,

Тихоокеанского и Юго-западного дивизионов в соответствии с указаниями макета.

Команды одного и того же дивизиона загружаются по названиям в алфавитном порядке. Переход на этот экран осуществляется при нажатии на кнопку Teams (Команды) на главном экране посетителя.

## 1.7 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TEAM DETAIL (ИНФОРМАЦИЯ О КОМАНДЕ)

## 2.1 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА PLAYERS MAIN (ГЛАВНЫЙ ЭКРАН ИГРОКОВ)

|  |
| --- |
| **СОЗДАНИЕ ЭКРАНА PLAYERS MAIN (ГЛАВНЫЙ ЭКРАН ИГРОКОВ)** |
| Создайте интерфейс этого экрана в соответствии с указаниями для экрана Players Main в файле wireframe.ppsx.  На этом экране посетители могут просматривать информацию об игроках. Пользователи могут осуществлять поиск игроков по сезонам, командам и именам игроков.  На этом экране должны отображаться 26 букв английского алфавита, от A до Z. Кликнув на соответствующую букву, посетитель может начать поиск нужной информации по инициалам имени игрока. Выбранная буква должна выделяться рамкой или иным способом.  В поле Season (Сезон) должна отображаться информация о сезонах из базы данных, отсортированная по времени в нисходящем порядке.  В поле Team (Команда) показываются все команды в системе в следующем виде: Team Name (Название команды).  Информация об игроках отсортирована по номеру на форме в восходящем порядке. В нее включены следующие сведения:   * Photo: фотография игрока * No.: номер формы * Name: имя игрока * Team: команда игрока * Postition: позиция игрока на площадке * Weight * Height * Experience: количество лет, проведенных в НБА — текущий год минус выбранный год  Country: гражданство   Необходимо разработать форму постраничного показа по 10 записей на каждой странице в виде списка. Страница должна иметь следующие возможности:   * Переход на первую страницу при нажатии . * Переход на предыдущую страницу при нажатии . * Переход на следующую страницу при нажатии .  Переход на последнюю страницу при нажатии . * На нужную страницу также можно перейти, введя номер конкретной страницы и нажав клавишу «Ввод» (Enter).   Общее количество записей и количество записей на каждой странице должно быть указано в нижней части экрана в следующем формате: «Total XX records, YY records in one page».  «Total XX records, YY records in one page».  Переход на этот экран осуществляется при клике на кнопку Players на экране Visitor Main. |

## 2.2 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА PLAYER DETAIL (ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКЕ)

|  |
| --- |
| **СОЗДАНИЕ ЭКРАНА PLAYER DETAIL (ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКЕ)** |
| Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Player Detail в файле wireframe.ppsx.  На этом экране пользователям показывается информация об игроках, включая следующие поля: Photo (фото), No. (номер на форме), Height (рост), Team (команда), Date of Birth (дата рождения), Experience (опыт в НБА), College (колледж выпуска), Salary (зарплата); средняя результативность для каждой игры (PPG) в текущем сезоне, а также за время всей карьеры (Career), среднее количество голевых пасов для каждой игры (APG), среднее количество подборов для каждой игры (RPG). Расчет средних параметров для всей карьеры игрока (Career) производится без учета данных за текущий сезон.  На этой вкладке показана статистика каждого индекса игрока для каждой игры в текущем сезоне. Горизонтальная ось координатной сетки показывает дату игры, вертикальная ось — данные.  Посетители могут просматривать информацию об игроке, отсортированную по следующим типам данных:  Points (очки)   * Rebounds (подборы) * Assists (голевые пасы) * Steals (отборы) * Blocks (блок-шоты)   Когда посетитель нажимает на индекс, этот индекс подсвечивается голубым, а данные сразу загружаются и отображаются в виде ломаной линии. Среднее значение выбранного значения индекса отображается над ломаной линией.  Переход на этот экран осуществляется при нажатии на фото игрока на экране Players Main. |

## 2.3 СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MATCHUP LIST (СПИСОК МАТЧЕЙ)

|  |
| --- |
| **СОЗДАНИЕ ЭКРАНА MATCHUP LIST (СПИСОК МАТЧЕЙ)** |
| Создайте интерфейс этого экрана в соответствии с указаниями для экрана Matchup List в файле wireframe.ppsx. На этом экране посетители могут просматривать информацию обо всех матчах. Если на выбранную дату никаких матчей нет, то должно показываться соответствующее предупреждение.  Посетители должны иметь возможность выбрать дату, чтобы посмотреть информацию о матчах в этот день. Информация о матчах должна быть отсортирована по времени начала матча в восходящем порядке. Дата должна уменьшаться на один день при однократном нажатии «<»; дата должна увеличиваться на один день при однократном нажатии на «>». |
| Информация о матчах в конкретный день должна включать следующее:   * Статус: статус матча в первой колонке. Если игра еще не началась, показывать Not Start на голубом фоне; если игра уже идет, показывать Running на красном фоне; если игра завершилась, показывать Finished на сером фоне; * Логотип гостевой команды; * Название гостевой команды; * Результат: формат этой колонки должен быть «Результат гостевой команды – Результат команды хозяев». Если игра еще не началась, показывать «–»; если игра продолжается, показывать количество очков в реальном времени; если игра завершена, показывать окончательный результат; * Логотип команды хозяев;  Название команды хозяев;  Место проведения.   Над интерфейсом экрана должна отображаться игра, начало которой ближе всего к текущему времени, и следующая информация: логотипы команды гостей и команды хозяев, названия команд и время начала игры. Если все игры на текущей день уже завершились, то отображается следующая информация о последнем матче за день: логотипы команды гостей и команды хозяев, названия команд, счет.  Подробности матчей показываются при нажатии кнопки View (показать). Если игра еще не началась, то кнопка View должна быть неактивна.  Подробности относительно работы кнопки View описаны в п. 2.4 Matchup Detail.  Переход на этот экран осуществляется при нажатии на кнопку Matchups на экране Visitor Main. |

|  |
| --- |
| **СОЗДАНИЕ ЭКРАНА TEAM DETAIL (ИНФОРМАЦИЯ О КОМАНДЕ)** |
|  |
| Создайте этот экран интерфейса в соответствии с указаниями для экрана Team Detail в файле wireframe.ppsx.  На этом экране посетителям показывается подробная информация о команде, включая логотип команды, название, дивизион и конференцию. Следующая информация показывается на вкладках: Roster (полный состав), Matchup (матчи), First Lineup (стартовый состав).  На экране основном экране команд при нажатии на логотип или название команды открывается экран Team Detail. При переходе по ссылкам Roster, Matchup и First Lineup открывается экран Team Detail, при этом должна быть выбрана соответствующая вкладка.  В поле Season (Сезон) отображается информация о конкретном сезоне из базы данных, отсортированная по времени в нисходящем порядке.    **Вкладка Roster (полный состав)**  На этой вкладке представлен полный состав команды. Посетитель может осуществлять поиск по нему в соответствующем сезоне. Полный состав команды должен отображаться в виде сетки данных, включая:   * No.: Номер на форме * Name: имя игрока * Position: позиция игрока на поле * Дата рождения * College: колледж выпуска * Experience: количество лет, проведенных в НБА — текущий год минус выбранный год * Зарплата     **Вкладка Matchup (матчи)**  На этой вкладке отображается расписание игр команды в восходящем порядке в |
| соответствии со временем начала в сетке данных. Пользователь может производить поиск по расписанию игр команды в рамках сезона по разным параметрам, включая:   * Date: Дата игры * Matchup Type: тип матча * Opponent: соперник * Starttime: время начала * Result: результат в формате «Результат команды1 (Team1) - Результат команды2   (Team2)» либо «Результат гостевой команды (Team Away) - Результат команды хозяев (Team Home)»   * Location: место проведения * Status: статус с параметрами Not Start (не начался), Running (идет) и Finished (завершен).     **Вкладка Lineup (состав)**  На этой вкладке представлен состав команды на игру в виде диаграммы. Показывается пять позиций в соответствии с форматом, указанным в диаграмме. Вначале показываются игроки стартового состава на своих позициях, потом показываются другие игроки, которые могут выйти в игру на заменах.    Переход на этот экран осуществляется при нажатии на логотип команды на экране Teams Main. |