*Київський національний університет імені Т. Шевченка*

*Факультет комп’ютерних наук та кібернетики*

Паралелні обчислення

Лаброатрона робота №1

Звіт

Виконав: студент групи ІПС-31

Кравчук Павло

*Київ-2020*

***Умова завдання:***

Розробити програму, що забезпечує ввід і редагування інформації про об’єкти згідно з заданою предметною областю. Інформація про об’єкти має зберігатись в окремому файлі формату XML.

***Варіант 8***

***Предметна область: Футбол***

***Об'єкти: Команди, Гравці***

Файл Player.java:

public class Player {  
 public int code;  
 public String name;  
 public boolean isCaptain;  
 public int salary;  
  
 String getXml() {  
 return "\t\t<player id=\"" + code + "\" name=\"" + name + "\" isCaptain=\""  
 + ((isCaptain) ? "1" : "0") + "\" salary=\"" + salary + "\"/>\n";  
 }  
  
 public String toString() {  
 return "\t" + name + "\n";  
 }  
}

Клас гравця, містить поля для унікального ідентифікатору, імені, статусу капітана команди та зарплатні. Методи гравця: метод повернення строки з відомостями гравця у вигляді xml та звичайний метод приведення до строки, який повертає лише ім’я.

Файл Team.java:

public class Team { //don't use constructor since we're filling elements one by one  
 public int code;  
 public String name;  
 public List<Player> players = new ArrayList<>();  
  
 String getXml() {  
 StringBuilder result = new StringBuilder("\t<team id=\"" + code + "\" name=\"" + name + "\">\n");  
  
 for (Player player : players) {  
 result.append(player.getXml());  
 }  
  
 result.append("\t</team>\n");  
  
 return result.toString();  
 }  
  
 public String toString() {  
 StringBuilder result = new StringBuilder(name + ":\n");  
  
 for (Player player : players) {  
 result.append(player.toString());  
 }  
  
 return result.toString();  
 }  
}

Клас команди, містить поля для унікального ідентифікатору, назви та гравців в команді. Методи команди: метод повернення строки з відомостями команді та гравців у вигляді xml та звичайний метод приведення до строки, який повертає лише назву.

Файл FootballParser.java:

import java.util.ArrayList;  
import java.util.List;  
  
public class FootballParser extends DefaultHandler {  
 List<Team> teams = new ArrayList<>();  
 List<Player> allPlayers = new ArrayList<>();  
 Team currTeam;  
 Player currPlayer;  
 int playerMaxId = 1;  
 int teamMaxId = 1;  
  
 List<Team> getTeams() {  
 return teams;  
 }  
  
 List<Player> getAllPlayers() {  
 return allPlayers;  
 }  
  
 int getPlayerMaxId() {  
 return playerMaxId;  
 }  
  
 int getTeamMaxId() {  
 return teamMaxId;  
 }  
  
 @Override  
 public void startElement(String namespaceURI, String localName, String qName, Attributes attrs) {  
 switch (qName) {  
 case "team":  
 currTeam = new Team();  
 break;  
 case "player":  
 currPlayer = new Player();  
 break;  
 }  
  
 int attributeLength = attrs.getLength();  
  
 for (int i = 0; i < attributeLength; i++) {  
 String attrName = attrs.getQName(i);  
 String attrVal = attrs.getValue(i);  
  
 switch (qName) {  
 case "team":  
 switch (attrName) {  
 case "id":  
 currTeam.code = Integer.*parseInt*(attrVal);  
 if (currTeam.code > teamMaxId)  
 teamMaxId = currTeam.code;  
 break;  
 case "name":  
 currTeam.name = attrVal;  
 break;  
 }  
 break;  
  
 case "player":  
 switch (attrName) {  
 case "id":  
 currPlayer.code = Integer.*parseInt*(attrVal);  
 if (currPlayer.code > playerMaxId)  
 playerMaxId = currPlayer.code;  
 break;  
 case "name":  
 currPlayer.name = attrVal;  
 break;  
 case "isCaptain":  
 currPlayer.isCaptain = attrVal.equals("1");  
 break;  
 case "salary":  
 currPlayer.salary = Integer.*parseInt*(attrVal);  
 break;  
 }  
 break;  
 }  
 }  
 }  
  
 public void endElement(String namespaceURI, String localName, String qName) {  
 switch (qName) {  
 case "team":  
 teams.add(currTeam);  
 break;  
 case "player":  
 currTeam.players.add(currPlayer);  
 allPlayers.add(currPlayer);  
 break;  
 }  
 }  
}

Клас що виконує задачу зчитування даних про команди та гравців із xml файлу. Функція startElement створює та записує в поля гравців та команди які зараз оброблюються а також заповнює поля новостворених гравця чи команди. Функція endElement додає до списку гравців чи команд відповідно гравця чи команду. Також наявні функції get для результуючих даних.

Файл Football.java:

import org.xml.sax.SAXException;  
  
import javax.xml.XMLConstants;  
import javax.xml.parsers.ParserConfigurationException;  
import javax.xml.parsers.SAXParser;  
import javax.xml.parsers.SAXParserFactory;  
import javax.xml.transform.stream.StreamSource;  
import javax.xml.validation.Schema;  
import javax.xml.validation.SchemaFactory;  
import javax.xml.validation.Validator;  
import java.io.File;  
import java.io.FileWriter;  
import java.io.IOException;  
import java.util.List;  
  
public class Football {  
 private List<Team> teams;  
 private List<Player> players;  
 private int playerMaxId;  
 private int teamMaxId;  
  
 public void saveToFile(String filename) {  
 StringBuilder result = new StringBuilder("<?xml version=\"1.0\" encoding=\"WINDOWS-1251\"?>\n\n<football>\n");  
  
 for (Team team : teams) {  
 result.append(team.getXml());  
 }  
  
 result.append("</football>");  
  
 try (FileWriter fr = new FileWriter(filename)) {  
 fr.write(result.toString());  
 } catch (IOException e) {  
 e.printStackTrace();  
 }  
 }  
  
 public void loadFromFile(String filename) throws ParserConfigurationException, SAXException, IOException {  
 SAXParserFactory factory = SAXParserFactory.*newInstance*();  
 SAXParser parser = factory.newSAXParser();  
 FootballParser fp = new FootballParser();  
  
 try {  
 SchemaFactory scFactory =  
 SchemaFactory.*newInstance*(XMLConstants.*W3C\_XML\_SCHEMA\_NS\_URI*);  
 Schema schema = scFactory.newSchema(new File("football.xsd"));  
 Validator validator = schema.newValidator();  
 validator.validate(new StreamSource(new File(filename)));  
 } catch (IOException | SAXException e) {  
 e.printStackTrace();  
 return;  
 }  
  
 System.*out*.println("Validation success");  
  
 parser.parse(new File(filename), fp);  
  
 teams = fp.getTeams();  
 players = fp.getAllPlayers();  
 playerMaxId = fp.getPlayerMaxId();  
 teamMaxId = fp.getTeamMaxId();  
 }  
  
 public void addTeam(int code, String name) throws Exception {  
 for (Team team : teams) {  
 if (team.code == code)  
 throw new Exception();  
 }  
  
 Team team = new Team();  
 team.code = code;  
 team.name = name;  
 teams.add(team);  
 if (code > teamMaxId)  
 teamMaxId = code;  
 }  
  
 public Team getTeam(int code) throws Exception {  
 for (Team team : teams) {  
 if (team.code == code)  
 return team;  
 }  
  
 throw new Exception();  
 }  
  
 public Team getTeamInd(int index) throws Exception {  
 if (index >= teams.size())  
 throw new Exception();  
  
 return teams.get(index);  
 }  
  
 public int countTeams() {  
 return teams.size();  
 }  
  
 public void deleteTeam(int code) throws Exception {  
 for (Team team : teams) {  
 if (team.code == code) {  
 for (Player player : team.players) {  
 players.remove(player);  
 }  
 teams.remove(team);  
 return;  
 }  
 }  
  
 throw new Exception();  
 }  
  
 int getTeamMaxId() {  
 return teamMaxId;  
 }  
  
 public void addPlayer(int code, String name, boolean isCaptain, int salary, int teamCode) throws Exception {  
 for (Player player : players) {  
 if (player.code == code)  
 throw new Exception();  
 }  
  
 Team team = getTeam(teamCode); //will raise exception itself  
  
 Player player = new Player();  
 player.code = code;  
 player.name = name;  
 player.isCaptain = isCaptain;  
 player.salary = salary;  
  
 team.players.add(player);  
 players.add(player);  
 if (code > playerMaxId)  
 playerMaxId = code;  
 }  
  
  
 public Player getPlayer(int code) throws Exception {  
 for (Player player : players) {  
 if (player.code == code)  
 return player;  
 }  
  
 throw new Exception();  
 }  
  
 public Player getPlayerInd(int index) throws Exception {  
 if (index >= players.size())  
 throw new Exception();  
  
 return players.get(index);  
 }  
  
 public int countPlayers() {  
 return players.size();  
 }  
  
 public void deletePlayer(int code) throws Exception {  
 for (Player player : players) {  
 if (player.code == code) {  
  
 for (Team team : teams) {  
 if (team.players.indexOf(player) > -1) {  
 team.players.remove(player);  
 break;  
 }  
 }  
 players.remove(player);  
  
 return;  
 }  
 }  
  
 throw new Exception();  
 }  
  
 int getPlayerMaxId() {  
 return playerMaxId;  
 }  
}

Клас що зберігає в собі дані про гравців та команди а також керує ними. Наявні функції зберігання, видалення, отримання за id, отримання за індексом, отримання кількості гравців та команд. Також наявні функції завантаження даних з файлу та їх збереження в файл.

Приклад xml:

<?xml version="1.0" encoding="WINDOWS-1251"?>

<football xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"

xsi:noNamespaceSchemaLocation="football.xsd">

    <team id="1" name="Шахтер">

        <player id="1" name="Евгений" isCaptain="0" salary="400000"/>

        <player id="2" name="Андрей" isCaptain="1" salary="900000"/>

        <player id="3" name="Николай" isCaptain="0" salary="525000"/>

    </team>

    <team id="2" name="Динамо">

        <player id="4" name="Виктор" isCaptain="1" salary="450000"/>

        <player id="5" name="Артем" isCaptain="0" salary="250000"/>

    </team>

</football>

XSD схема:

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>

<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">

    <xs:element name="football">

        <xs:complexType>

            <xs:sequence>

                <xs:element name="team" maxOccurs="unbounded">

                    <xs:complexType>

                        <xs:sequence>

                            <xs:element name="player" maxOccurs="unbounded">

                                <xs:complexType>

                                    <xs:attribute name="id" type="xs:integer" use="required"/>

                                    <xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required"/>

                                    <xs:attribute name="isCaptain" type="xs:boolean" use="required"/>

                                    <xs:attribute name="salary" type="xs:integer" use="required"/>

                                </xs:complexType>

                            </xs:element>

                        </xs:sequence>

                        <xs:attribute name="id" type="xs:integer" use="required"/>

                        <xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required"/>

                    </xs:complexType>

                </xs:element>

            </xs:sequence>

        </xs:complexType>

    </xs:element>

</xs:schema>