

Руководство разработчика к программе
«База компьютерных игр»

Разработчики:

Труханов А.И.

Волков В.Д.

Гуляшов Н.Н.

Оглавление

1. Структура исходных данных (назв файла, список переменных, сист имена и факт назв)	3
2. Структура каталогов приложения	3
3. Структура приложения (описание файлов – фрагменты и их значение).....	3
4. Стандартные функции разработчика.....	4
4.1. Функции скрипта «Main»	4
4.2. Функции скрипта «Display»	4
4.2.1 Функции класса “scrollFrame”	4
4.2.2 Функции класса “MainWindow”	4
4.2.3 Функции класса “skip”	5
5. Требования к компьютеру	5

1. Структура исходных данных (назв файла, список переменных, система и факт назв)

Исходные данные, которые на первом шаге загружаются в программу, должны содержаться в pickle файле с расширением «.pi». Файл с данными должен находиться в подкаталоге «data».

В рамках приложения обрабатываются следующие показатели:

- Название игры
- Платформа
- Жанр
- Год выпуска
- Разработчик
- Издатель
- Цена (в рублях)

2. Структура каталогов приложения

Все составные части программы хранятся в каталоге «work». Внутри этого каталога существует 7 подкаталогов:

- Data – здесь хранятся входные данные для приложения: pickle файл с данными
- Graphics – директория для хранения графических элементов интерфейса
- Library – каталог для хранения стандартных библиотек
- Notes – папка, в которой находятся руководства пользователя и разработчика
- Output – директория для сохранения в нее выходных данных
- Scripts – каталог, внутри которого лежат файлы программы в виде скриптов

3. Структура приложения (описание файлов – фрагменты и их значение)

Структура приложения хранится в виде python скриптов в подкаталоге «scripts» и выглядит следующим образом:

- Main – файл, в котором хранятся основные функции
- Display – основной скрипт приложения, который связывает все составные части и отвечает за интерфейс

4. Стандартные функции разработчика

4.1. Функции скрипта «Main»

Название функции	Входные параметры	Выходные параметры	Описание
readData	-	data	Загрузка базы данных в оперативную память
writeData	data	-	Сохранение базы данных в файл с расширением .pi
addRecord	data, d	-	Добавляет запись в базу данных
posMore	vvod, vivod	-	Осуществляет поиск записей по параметру
pos	vvod	-	Осуществляет поиск записей по множеству параметров
sort	vvod, order	output	Сортирует записи
search	a, b, c, d	base	Осуществляет поиск записей по полям, значения которых принадлежит некоторому промежутку
outBase	data	-	Выводит базу данных на экран
resulttxt	data	-	Выводит информацию о поиске в текстовый файл

4.2. Функции скрипта «Display»

4.2.1 Функции класса “scrollFrame”

Название функции	Входные параметры	Выходные параметры	Описание
__init__	self, parent, *args, **kw		Инициализирует переменные класса scrollFrame
_configure_interior	event		Настройки ползунка прокрутки
_configure_canvas	event		Настройки прокручиваемого поля

4.2.2 Функции класса “MainWindow”

Название функции	Входные параметры	Выходные параметры	Описание
			Инициализирует переменные класса MainWindow
__init__	self, base		Инициализирует переменные класса

			MainWindow
change	l, j	-	Редактирует позицию в базе данных
Init_widget	Self	-	Делает элементы интерфейса видимыми
output	-	-	Выводит информацию в текстовый файл
outputBase	-	-	
searchBut	-	-	
init	-	-	
buttSort	Self	-	
deleteBase	l	-	
butChange	Self, l, j	-	
buttAdd	Self, event	-	
sortDisp	Self, event, newSort	-	
search	self	-	
end	-	-	

4.2.3 Функции класса "skip"

Название функции	Входные параметры	Выходные параметры	Описание
__init__	Self, name	-	Инициализирует переменные класса skip
cancelSkip	Self	-	Досрочно прекращает прокрутку текста
scroll	Self, but	-	Прокрутка текста
change	-	-	Изменения фокуса, направленного на текст
flagPlus	-	-	Осуществляет итерацию
getName	Self	Self.s	Возвращает имя
setName	Self, name	-	Присваивает имя

5. Требования к компьютеру

32- или 64-битная операционная система Windows, Linux, MacOS, на которую возможна установка программного обеспечения Python