**Руководство пользователя к программе**

**«База компьютерных игр»**

Разработчики:

Труханов А.И.

Волков В.Д.

Оглавление

[1. Описание решаемой задачи 3](#_Toc516433023)

[2. Описание внутренних данных 3](#_Toc516433024)

[3. Описание интерфейса программы 3](#_Toc516433025)

[4. Описание подкаталогов 4](#_Toc516433026)

[5. Технические требования 4](#_Toc516433027)

# Описание решаемой задачи

Разработанная на языке Python программа позволяет исследовать такую предметную область как компьютерные игры. В рамках функционала программы рассматривается проведение табличного анализа с целью получения пользователем представления об имеющихся данных.

Задачи, которые решает разработанная программа:

* Предоставление пользователю таблицы с данными об играх
* Сортировка игр по разным категориям
* Добавление своих игр в базу данных
* Редактирование игр в базе данных

# Описание внутренних данных

Работа программы строится на своём pickle файле, в котором содержатся значения следующих показателей для различных игр:

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

# Описание интерфейса программы

Приложение запускается с помощью основного скрипта «Display».

В главном окне можно увидеть заложенные уже в программе данные, отсортировать их, или же добавить собственные.

# Описание подкаталогов

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 вывода в нее данных (данный функционал находится в разработке)
* Scripts – каталог, внутри которого лежат файлы программы в виде скриптов

# Технические требования

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