**Руководство разработчика к программе**

**«База компьютерных игр»**

Разработчики:

Труханов А.И.

Волков В.Д.

Гуняшов Н.Н.

Оглавление

[1. Структура исходных данных (назв файла, список переменных, сист имена и факт назв) 3](#_Toc516869802)

[2. Структура каталогов приложения 3](#_Toc516869803)

[3. Структура приложения (описание файлов – фрагменты и их значение) 3](#_Toc516869804)

[4. Стандартные функции разработчика 4](#_Toc516869805)

[4.1. Функции скрипта «Main» 4](#_Toc516869806)

[4.2. Функции скрипта «Display» 4](#_Toc516869807)

[4.2.1 Функции класса “scrollFrame” 4](#_Toc516869808)

[4.2.2 Функции класса “MainWindow” 4](#_Toc516869809)

[4.2.3 Функции класса “skip” 5](#_Toc516869810)

[5. Требования к компьютеру 5](#_Toc516869811)

# Структура исходных данных (назв файла, список переменных, сист имена 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)

# 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

# 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

# Стандартные функции разработчика

## 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 |

## 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 |  |  | Инициализирует переменные класса MainWindow |
| \_\_init\_\_ | self, base |  | Инициализирует переменные класса MainWindow |
| change | I, 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 | I | - |  |
| butChange | Self, I, 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 |

# Требования к компьютеру

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