

Milestone 1

Anna Cichocka

Kaja Dudek

Julia Smerdel

1. Informacje ogólne

Projekt został wykonany z użyciem:

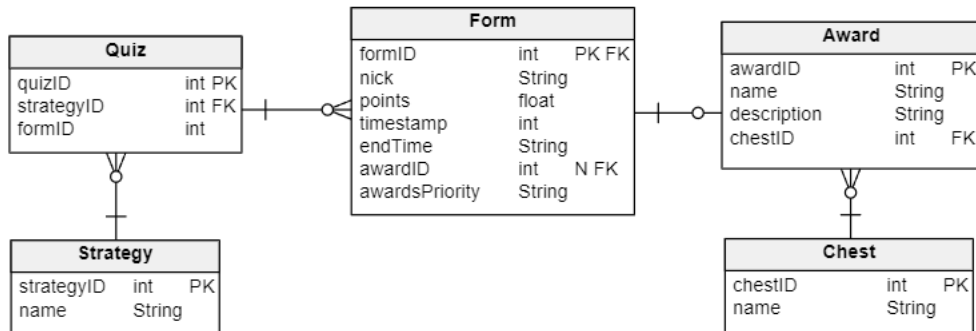
- JavaFX
- H2

Dodatkowo użyte technologie to:

- retrofit
- lombok
- apache.poi

2. Baza danych

Poniżej zamieszczamy schemat bazy danych



Strategy – odpowiedzialne za strategie (zostanie wykonane w najbliższej przyszłości)

Quiz – zbiór wszystkich quizów

Form – jako jeden form przyjmujemy jeden wiersz z formularza

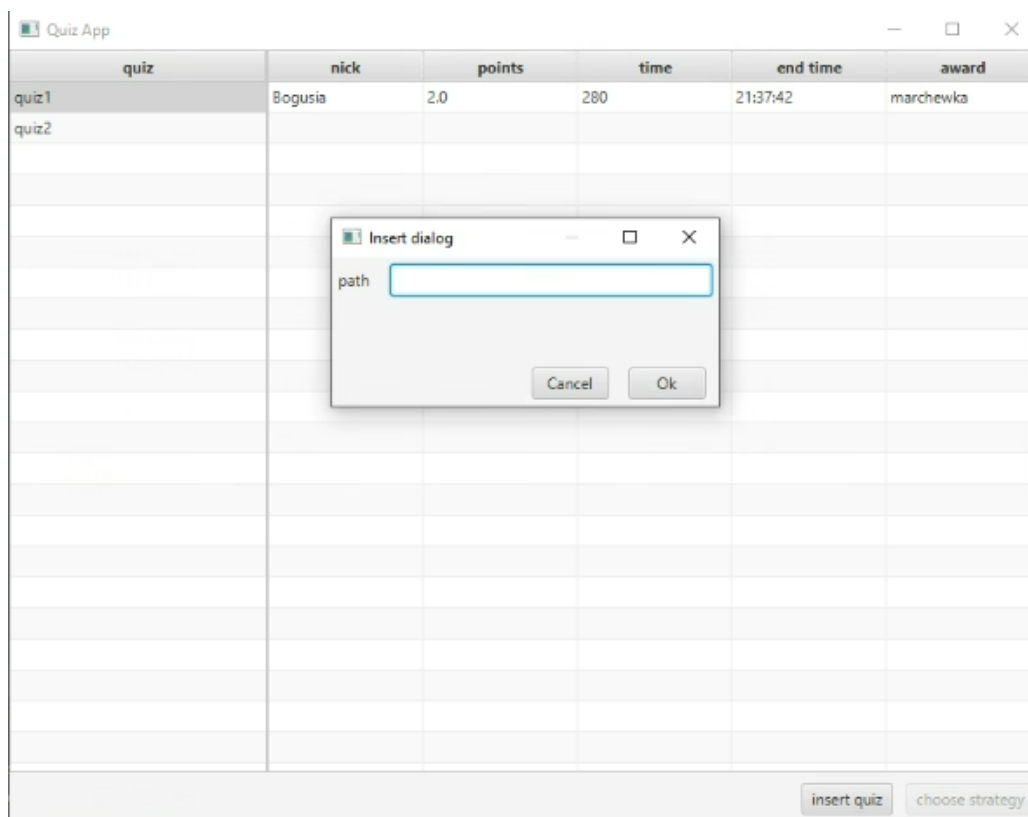
Award – odpowiedzialne za nagrody (zostanie wykonane w najbliższej przyszłości)

Chest – odpowiedzialne za skrzynie (zostanie wykonane w najbliższej przyszłości)

Baza danych nie jest duża i nie będzie zawierać wiele elementów, dlatego trzymamy ją w pliku (resources/database).

Aby połączyć się z bazą danych, w pliku `application.properties` w miejscu `user` należy wpisać `sa`, natomiast w `password` trzeba wpisać *password*.

3. Funkcjonalności



Nasz program umożliwia:

- wczytanie quizu w formacie xlsx
- automatyczną zamianę go na oczekiwany format
- posortowanie wyników po każdej kolumnie (klikając na nagłówek kolumny)
- podejrzenie zawartości każdego quizu
- umieszczenie quizu w bazie danych

Po podaniu nieprawidłowej ścieżki do pliku, program wyświetli informację o błędzie w terminalu.