

Opis projektu z przedmiotu Współczesne języki programowania

Katarzyna Pieczonka
nr albumu 38760
Informatyka, II rok

Celem programu „Symulator właściciela wytwórni Kpopowej” jest zdobycie jak największej ilości funduszy w jak najkrótszym czasie, zarządzając wirtualną wytwórnią muzyczną. Na początku użytkownik ma możliwość zalogowania się na istniejące konto, lub utworzenie nowego. Po utworzeniu nowego konta, użytkownik dostaje na start pewną liczbę pieniędzy oraz jeden zespół muzyczny, który posiada jedną wydaną piosenkę. Zdobywanie pieniędzy odbywa się poprzez promowanie grup muzycznych, wydawanie nowych piosenek i albumów, a także organizowanie koncertów i debiutowanie nowych grup muzycznych.

Klasy w projekcie:

- Grupa – zawiera cechy pojedynczej grupy
- Idol – zawiera cechy wokalistów, którzy tworzą grupę
- Mysql – klasa z ustawieniami dot. łączenia z bazą danych

Kontrolery w projekcie:

- Scena1b Controller oraz Scena1cController – odpowiadają odpowiednio za tworzenie nowego użytkownika oraz zapis jego danych do bazy danych, oraz uwierzytelnianie użytkownika, który ma już utworzone konto;
- Scena2Controller – odpowiada za obsługę głównego widoku w programie, z którego wybierać możemy poszczególne opcje, w nim znajdują się także funkcje wyświetlające dane dotyczące zespołu z bazy oraz funkcja odpowiadająca za przejście do kolejnego dnia;
- ZarzadzanieController – odpowiada za wybór grupy muzycznej, dla której użytkownik chce zlecać dane aktywności. Użytkownik może posiadać dowolną ilość grup;
- ZadebiutujGrupeController – odpowiada za obsługę utworzenia nowej grupy oraz zapisanie jej do bazy danych. Aby to zrobić użytkownik musi posiadać określoną ilość funduszy;
- PromujController – odpowiada za wybór aktywności w celu promowania grupy. Do wyboru są 4 aktywności i w zależności, którą wybierze użytkownik, dostaje określoną ilość funduszy. Kontroler w każdym przypadku łączy się z bazą danych i aktualizuje określone pola w tabelach dotyczących grupy i użytkownika. Ilość fanów, która przybywa wraz każdą aktywnością, zależy od tego, ile dni od „comebacku”, czyli wydania nowego albumu, odbywa się aktywność;
- KoncertController – odpowiada za podejmowanie przez grupę aktywności związanych z koncertem. Użytkownik wpisuje cenę biletów, które chce sprzedawać, a także ile miejsc dla fanów przewiduje na koncercie. W zależności, od ilości fanów, którą posiada grupa, miejsca zostają wypełnione całkowicie lub w danej części. Zorganizowanie koncertu także kosztuje określoną ilość pieniędzy, jednak przy umiejętnym dobraniu ceny biletów, użytkownik może w ten sposób zarobić fundusze;
- WydajAlbumController – odpowiada za wybór ilości piosenek, które użytkownik chce wydać dla danej grupy. Każda piosenka kosztuje określoną ilość pieniędzy. Wraz z wydaniem nowego albumu, dni od „comebacku” resetują się
- DisbandController – kontroler odpowiedzialny za usunięcie grupy oraz przynależących do niej idoli z bazy danych, gdy użytkownik zdecyduje się rozwiązać grupę;
- WakacjeController – gdy grupa straci punkty zdrowia, wykonując dane aktywności, użytkownik

może wysłać ją na wakacje, które kosztują określoną ilość pieniędzy, ale dodają grupie dużo więcej zdrowia, niż odzyskuje ona wraz z przełączeniem na kolejny dzień;