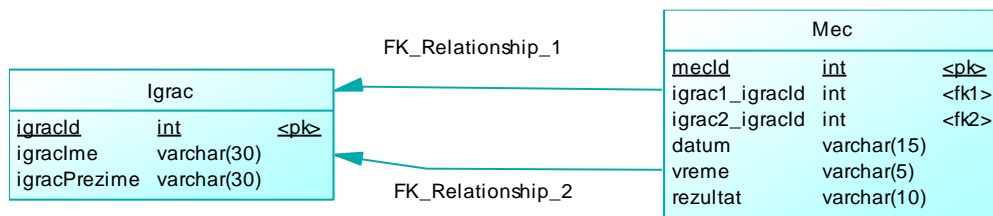


Praktični zadatak iz Baza podataka 2

Napomena: Ponovnim izlaskom na praktični zadatak, poništavaju se prethodno osvojeni bodovi, ako ste ih imali.

Grupa 2

Data je šema baze podataka.



Napisati program u Javi korišćenjem Hibernate-a koji omogućava:

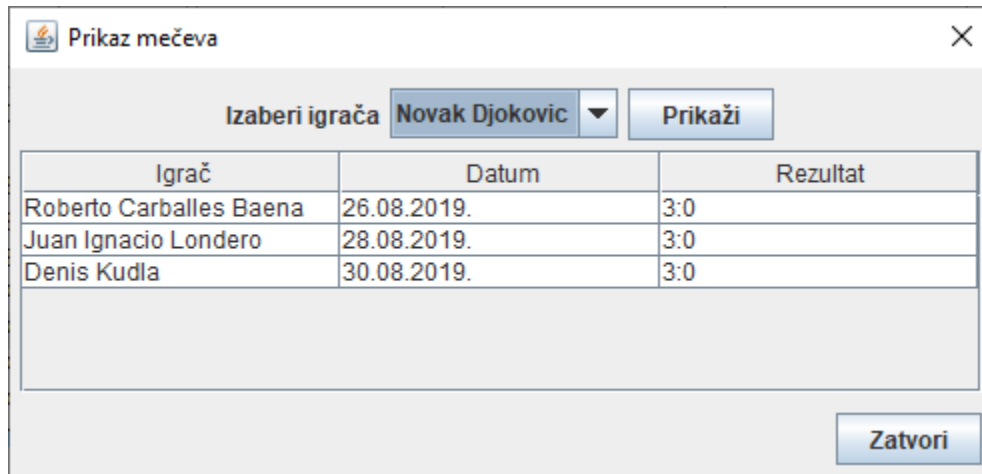
- unos novog igrača (6 bodova), a zatim i unos jednog meča koji taj igrač igra sa nekim postojećim igračem (igrači se biraju iz kombo boksova) (6 bodova) – slika 1a i 1b,
- brisanje igrača (jedan postojeći igrač se bira iz kombo boksa) (6 bodova) – slika 2, i
- prikaz svih mečeva koje je igrao (na primer) Novak Đoković (igrač se bira iz kombo boksa) (9 bodova) – slika 3.

Slika 1a

Slika 1b

SEPTEMBAR 2021.

Slika 2



Igrač	Datum	Rezultat
Roberto Carballes Baena	26.08.2019.	3:0
Juan Ignacio Londero	28.08.2019.	3:0
Denis Kudla	30.08.2019.	3:0

Slika 3

Izvršavanje programa počinje u glavnom prozoru aplikacije u kom se nalaze dugmići koji otvaraju prikazane prozore (**3 boda** – uslovno, jer nije dovoljno napraviti samo gui).

Izrada zadatka traje 150 minuta. Na kraju treba da zapakujete ceo workspace u zip fajl sa imenom i prezimenom. U workspace-u treba da postoji i odgovarajući lib folder. Fajl PersistenceUtil.java možete preuzeti sa moodle sajta, kao i neophodne drajvere (lib.zip i drajver za MySQL).

Svi ključevi su 'auto_increment', tako da se vrednosti za njih generišu automatski.