

Федеральное агентство связи
Сибирский Государственный Университет Телекоммуникаций и
Информатики
СибГУТИ
Кафедра прикладной математики и кибернетики
РГР по дисциплине Визуальное программирование и человеко-машинное
взаимодействие. Ч. 1

Выполнил: студент 2 курса, группы ИП-014

Дьяченко П.Н.

Проверил: ст. преподаватель

Милешко Антон Владимирович

Новосибирск, 2022 г.

РГР. Часть 1

Задание на РГР

Создать ПО для отображения и обработки статистических данных для определённого вида спорта. ПО должно включать 2 основных окна: окно отображающее таблицы БД со статистической информацией и результаты запросов к БД, переключение таблиц и результатов должно быть реализовано через вкладки; и окно для менеджера запросов к БД.

Первое окно должно давать возможность просматривать и изменять все таблицы БД, а также просматривать результаты запросов к БД. Должна иметься возможность удалить вкладки с результатами запросов, но не вкладки с таблицами. Также должна иметься возможность перейти к окну менеджера запросов.

Окно менеджера запросов должно предоставлять интерфейс для создания, сохранения, удаления, редактирования запросов. Созданные запросы должны отображаться в виде списка с названиями запросов, в который можно добавлять новые запросы, удалять, просматривать существующие. Для создания и редактирования запросов должен предоставляться визуальный интерфейс, а не язык запросов. Редактор запросов должен поддерживать операции выборки, соединения, группирования, подзапросы (в качестве подзапроса используются ранее сохранённые запросы).

Ход работы:

1. Исследование предметной области и создание ER диаграммы.
2. Перевод ER диаграммы в реляционную модель, создание и заполнение БД.
3. Проработка визуального интерфейса приложения
4. Создание диаграммы классов приложения
5. Реализация основного окна приложения
6. Реализация менеджера запросов
7. Тестирование и отладка

Вариант 7- Лошадиные скачки US

Предметная область

1. Стадион
 - 1.1 Название
 - 1.2 Населенный пункт
2. Забег
 - 2.1 Дистанция
 - 2.2 Номер забега
 - 2.3 Дата время начала
3. Результат лошади в забеге
 - 3.1 Позиция
 - 3.2 Отставание
4. Тренер
 - 4.1 Имя
 - 4.2 % win
 - 4.3 % place
5. Лошадь
 - 5.1 Возраст
 - 5.2 Кличка
 - 5.3 Вес
 - 5.4 % win
 - 5.5 % place
6. Жокей
 - 6.1 Имя
 - 6.2 % win
 - 6.3 % place
7. Владелец
 - 7.1 Имя
 - 7.2 % win
 - 7.3 % place

Сущности: Стадион, Владелец, Тренер, Лошадь, Жокей, Забег, Результат лошади в забеге.

ER-диаграмма

