ШИФРА РАДНОГ ЗАДАТКА: 4ЕИТ-А22

НАЗИВ РАДНОГ ЗАДАТКА: Израда десктоп апликације: Голф куп

За потребе организације и регистровања резултата голф мечева током надметања на међународном турниру у овом спорту, креирана је база података и у току је развој апликације за приступ и манипулацију базом. Централни део посла односи се на развој логике за заказивање сусрета, тј који играчи, у које време и на ком терену играју меч. Други део посла односи се на логику која би се користила за преглед мечева који су заказани на неком терену.

На основу спецификације дате у Прилогу задатка урадити следеће:

- Дизајнирати десктоп апликацију у циљу задовољења захтева;
- Повезати десктоп апликацију са базом података;
- Креирати упите за манипулацију подацима у бази података;
- Тестирати функционалности десктоп апликације;
- Модификовати структуру базе података у складу са захтевима корисника;
- Написати упутство корисницима о коришћењу апликације;
- ЕР дијаграм, бекап базе и апликацију запамтити на десктопу рачунара, у фолдеру Матурски_испит_4ЕИТ\Име_Презиме\4ЕИТ_A22, где се као име и презиме уноси име ученика.

Предвиђено време за израду задатка је 180 минута.

По истеку максималног времена задатак се прекида и бодује се оно што је до тада урађено.

У оквиру времена за израду задатка ученик може да одустане од даљег рада, при чему се бодује оно што је до тада урађено.

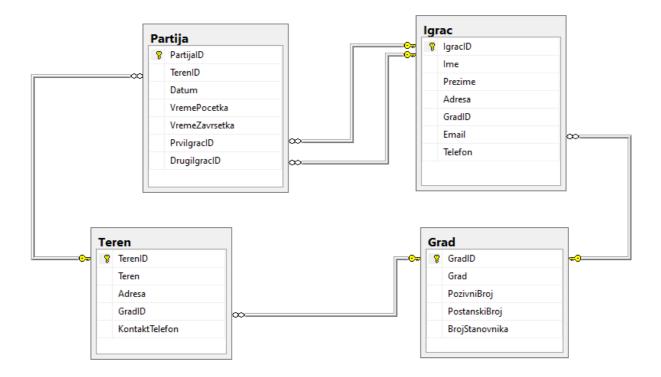
Прилоге преузети из фолдера 4ЕИТ на десктопу рачунара.

Дијаграм почетне структуре базе дат је као Прилог_4ЕИТ_А221.

Резервна копија почетног стања базе дата је као Прилог_4ЕИТ_А222.

Архива икона дата је као Прилог 4ЕИТ А00.

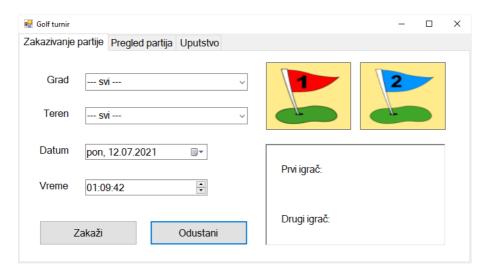
ПРИЛОГ:



Развојним планом апликације предвиђено је да се уради следеће:

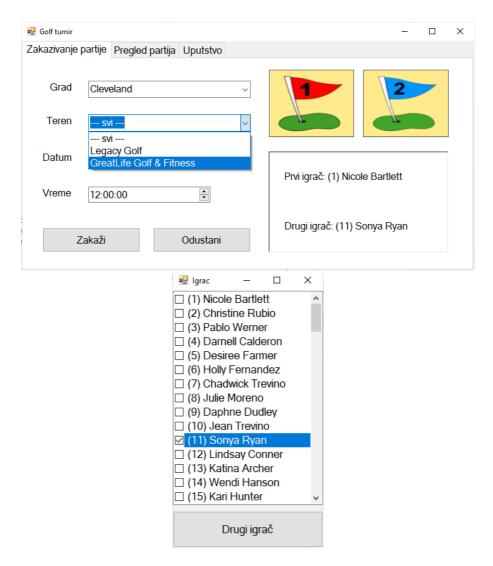
Креирати форму која има три странице (таба). На првој се врши заказивање партија тако што се прво изабере град у коме се игра. Ставка **-сви**— ресетује стање у падајућим листама. Избором града, у другој падајућој листи се приказују терени који се налазе у изабраном граду. У контолама за избор датума и времена одређује се када се меч игра.

Обезбедити да се меч може заказати најкасније 24 часа пре почетка меча.



Дугме са сликом заставице оуначене бројем 1, отвара помоћну фому за одабир првог играча. Помоћна форма приказује све играче, а играч се бира чекирањем у листи и кликом на дугме **Први играч**.

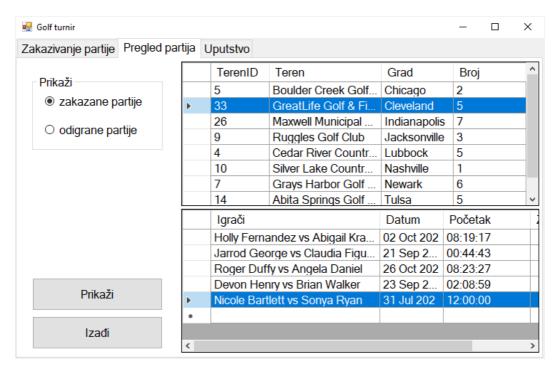
Клик на друго дугме, отвара форму за избор другог играча. Обезбедити да не може бити изабран исти играч на месту оба учесника сусрета.



Уколико су сви параметри партије правилно одабрани, кликом на **Закажи** нови сусрет се уписује у базу (код парија које су заказане, а нису још одигране, поље у бази које чува време завршетка је **NULL**). Приказати поруку о успешности уписа.

Дугме *Одустани* затвара апликацију.

Преглед одиграних и заказаних партија се врши на другом табу. Одговарајућим дугметом за избор, бира се да ли треба приказати завршене или заказане, а још увек не одигране партије. Дугме *Прикажи* у горњој контроли (*dataGridView*) приказује терене и број партија на сваком терену. Кликом на неки од редова у горњој контроли, у дољој се приказују сви парови и датуми одржавања мечева.



На трећој страници (табу) налази се кратка пратећа техничка документација са описом структуре и функционалности апликације.

У међувремену је дошло до проширења захтева, тако да је и базу потребно проширити тако да се чувају подаци о главном судији сваког сусрета. За сваког судију се памти име, презуме, датум стицања лиценце, град из кога долази. Свака партија има само једног главног судију.

Такође, за сваку партију треба додатно памтити и детање о временским условима под којима је партија одиграна.

Креирати дијаграм и бекап стања проширене базе.