#### Министерство цифрового развития, связи и массовых телекоммуникаций Российской Федерации

Сибирский Государственный Университет Телекоммуникаций и Информатики

#### СибГУТИ

Кафедра прикладной математики и кибернетики

Расчетно-графическая работа

Вариант №15: Бейсбол MLB

Выполнил работу студент группы ИП-011 Минатулаев М.Р.

Проверил: Милешко Антон Владимирович

## 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.

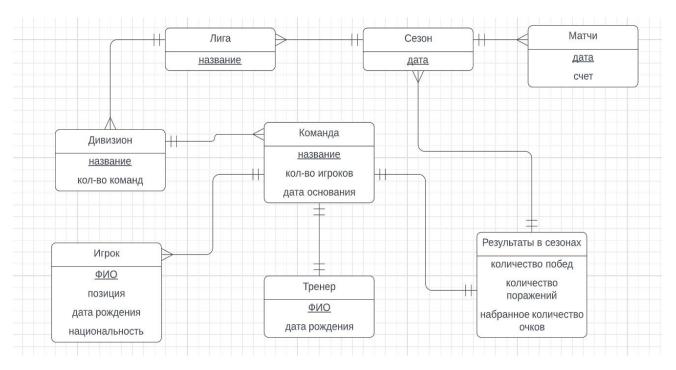
Первое окно должно давать возможность просматривать и изменять все таблицы БД, а также просматривать результаты запросов к БД. Должна иметься возможность удалить вкладки с результатами запросов, но не вкладки с таблицами. Также должна иметься возможность перейти к окну менеджера запросов.

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

**Шаг 1.** Исследование предметной области и создание ER диаграммы



#### Сущность «Игрок»

Первичный ключ - ФИО.

Игрок состоит только в одной «Команде».

## Сущность «Команда»

Первичный ключ - название.

В команде есть «Игроки», есть «Тренер».

Команды выступают в «Дивизионе».

У команды есть «Результаты выступлений в сезонах».

## Сущность «Тренер»

Первичный ключ - ФИО.

Тренер тренирует только одну «Команду».

#### Сущность «Дивизион»

Первичный ключ - название.

В дивизионе выступают «Команды».

Дивизионы находятся в «Лиге».

## Сущность «Лига»

Первичный ключ - название.

В лиге есть «Дивизионы».

Лига относится только к одному «Сезону».

## Сущность «Сезон»

Первичный ключ - дата.

В сезоне участвуют несколько «Лиг».

В сезоне проводятся несколько «Матчей».

У всех сезонов есть «Результаты в сезонах» каждой «Команды».

## Сущность «Результаты в сезонах»

Первичный ключ - название.

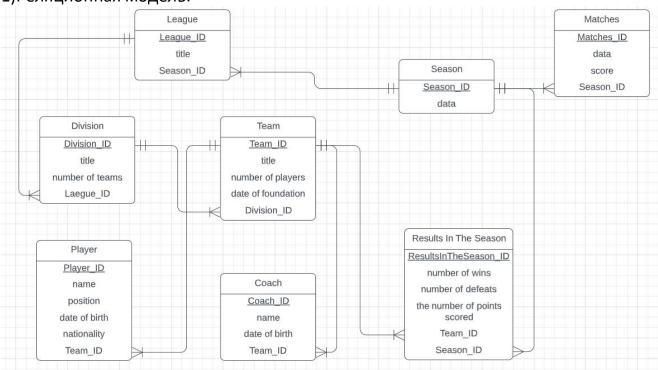
В лиге есть «Дивизионы».

Лига относится только к одному «Сезону».

#### Шаг 2.

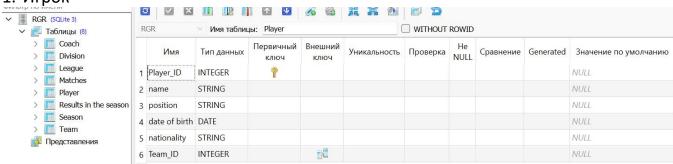
# Перевод ER диаграммы в реляционную модель, создание и заполнение БД

#### 1)Реляционная модель:



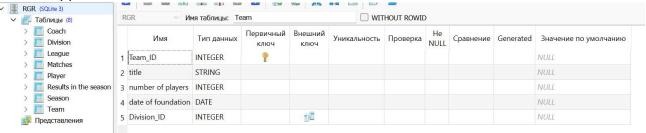
#### 2) База данных:

#### 1. Игрок



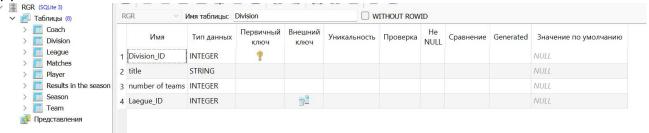
Первичный ключ - Player\_ID. Вторичный ключ - Team ID.

2.Команда



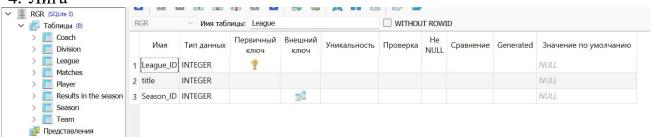
Первичный ключ - Team\_ID. Вторичный ключ - Division ID.

3.Дивизион



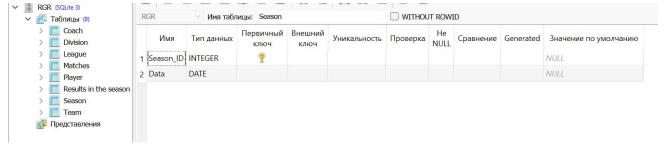
Первичный ключ - Division\_ID. Вторичный ключ - Laegue\_ID.

4. Лига



Первичный ключ - Laegue\_ID. Вторичный ключ - Season\_ID.

#### 5.Сезон



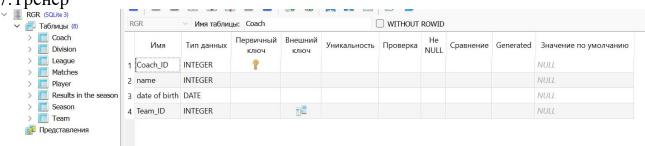
Первичный ключ - Season\_ID. Вторичный ключ - отсутствует.

#### 6.Матчи

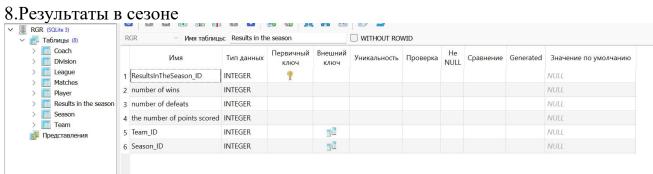


Первичный ключ - Matches\_ID. Вторичный ключ - Season ID.

## 7.Тренер



Первичный ключ - Coach\_ID. Вторичный ключ - Team\_ID.



Первичный ключ - ResultsInTheSeason\_ID. Вторичные ключи - Team\_ID, Season\_ID.