**Доклад по презентации**

**Тема: Разработка приложения «Клиент спортивного магазина»**

При разработки данного проекта (Слайд 2) был выбран язык программирования Python, как наиболее подходящий. Также использовались библиотеки: sqlite для работы с базами данных и tkinter для интерфейса. Среда разработки – IDLE

Диаграмма прецедентов (Слайд 3) описывает следующий ряд функций:

* Добавление товаров (Наименование, Цена, Количество)
* Удаление товаров
* Добавление и удаление первонала
* Просмотр ассортимента
* Добавление товаров в корзину

Сценарий (Слайд 4) описывает варианты развития событий при работе с программой. Как видно из окна с таблицами, можно выйти из программы или начать работу с таблицами.

Диаграмма классов (Слайд 5) описывает работу семи классов проекта:

* DB1 – работа с базой данных
* Assortment и tkAssortment – работа с таблицей «Ассортимент» и её интерфейсом
* Shopping\_cart и tkShopping\_cart – работа с таблицей «Корзина товаров» и её интерфейсом
* Workers и tkWorkers – работа с таблицей «Работники» и её интерфейсом

Assortment, tkAssortment, Shopping\_cart, tkShopping\_cart, Workers и tkWorkers принимают и обрабатывают функции класса DB1.

Окно приложения (Слайд 6) представляет собой размер 830x485 с кнопками таблиц.

Первая кнопка (Слайд 8) – «Добавить» с помощью которой можно добавлять новые значения.

Вторая кнопка (Слайд 9) – «Удалить» с помощью которой можно удалить строку по своему усмотрению.

Третья кнопка (Слайд 10) – «Редактировать» с помощью которой можно редактировать значения в базе данных по своему усмотрению.

Четвертая кнопка (Слайд 11) – «Добавить в корзину» с помощью которой можно добавить товар из таблицы «Ассортимент» в таблицу «Корзина покупок».