Projektna dokumentacija

Mladen Milenkovic 5670

Contents

[ O projektu 2](#_Toc157792696)

[ Funkcionalnosti i uputstvo 2](#_Toc157792697)

[ Prva scena 2](#_Toc157792698)

[ Unos igraca : 2](#_Toc157792699)

[ Prikaz klubova i menjanje lige klubovima : 2](#_Toc157792700)

[ Menjanje scene 2](#_Toc157792701)

[ Druga scena 2](#_Toc157792702)

[ Prikaz igraca : 2](#_Toc157792703)

[ Transfer igraca : 3](#_Toc157792704)

[ Prosla scena: 3](#_Toc157792705)

[ Zakljucak : 3](#_Toc157792706)

# O projektu

* Na pocetku imamo 2 lige, 6 klubova i 12 igraca. U ovom projektu je moguce napraviti novog igraca. Klubovi mogu menjati ligu i mogu razmenjivati igrace medjusobno. Svaka liga ima jedinstven id i po tome se lige razlikuju medjusobno. Takodje se i igraci medjusobno razlikuju po id-ju. Dok se klubovi (pored toga sto se razlikuju po id-ju) razlikuju po imenu, svaki klub ima jedinstveno ime. Id za svaku klasu se dodeljuje preko baze.

# Funkcionalnosti i uputstvo

## Prva scena

### Unos igraca :

Na prvoj sceni je moguce dodavati nove igrace i dodeljivati im ime, cenu, godinu rodjenja i klub. Id nije moguce dodeliti igracu, jer se id dodaje preko baze. Prilikom unosa godine rodjenja , u text field predvidjen za unos godine rodjenja, moramo uneti broj. Isto pravilo vazi i za unos cene igraca. Klub igracu se bira pomocu combo box-a. Nakon unetih podataka korisnik mora da klikne na dugme “Unesi igraca” da bi uneo igraca. Ukoliko su svi podaci ispravno uneti i pojavice se alert “Uspesno ste uneli igraca” i igrac ce biti unet. Ako neki podatak nije ispravno unet pojavice se alert sa porukom o gresci prilikom unosa i igrac nece biti unet. Posle klika na dugme “Unesi igraca” obrisace se svi podaci iz text field-ova i combo box-a.

### Prikaz klubova i menjanje lige klubovima :

Takodje na prvoj sceni mozemo prikazivati klubove iz odabrene liga i mozemo klubovi promeniti ligu. Imamo 2 radio button-a “La liga” i “Premijer liga”, korisnik selektovanjem jednim od njih bira iz koje lige zeli da prikaze klubove. Klikom na dume “Prikazi klubove” klubovi se prikazuju u table view. Ukoliko korisnik klikne na klub i zatim klikne na dugme “Promeni ligu”, istog trenutka ce klub postati clan druge lige (ukoliko je bio clan La lige postace clan Premijer lige i obrnuto), pojavice se alert o uspesnom menjanju lige i prikazace se tabela bez tog igraca.

### Menjanje scene

Na ovoj sceni postoji i dugme “Transfer igraca”. Klikom na ovo dugme prebacujemo se na drugu scenu gde korisnik moze vrsiti transfere igraca izmedju klubova.

## Druga scena

### Prikaz igraca :

Na drugoj sceni korisnik moze vrsiti transfer igraca. Postoje 2 combo box-a. Jedan je da se izabere klub koji kupuje igraca, dok je drugi da se izabere klub koji prodaje igraca(label-ima je naznaceno koji je za koji klub). Klikom na dugme “Prikazi igrace” ispod svakog combo box-a se prikazuje po jedan table view sa igracima kluba koji je selektovan u tom combo box-u i prikazace se budzet kluba pored combo box-a. Takodje ce se pojaviti grbovi tih klubova ispod tabela.

### Transfer igraca :

Nakon prikazivanja igraca korisnik selektuje igraca iz tabele2 (tabela2 se nalazi ispod combo box-a gde se bira klub koji prodaje igraca) i klikom na dugme “Izvrsi transfer” selektovani igrac ce biti prebacen u drugi klub i bice prikazan alert o uspesnom transferu pod uslovom da je njegova cena manja od budzeta kluba koji kupuje tog igraca. Budzet kluba koji kupuje igraca se smanjuje za cenu igraca, dok se budzet kluba koji prodaje igraca povecava za isti iznos. Ukoliko su uslovi zadovoljeni tabele ce biti update-ovane kao i budzeti klubova. Ako uslovi nisu zadovoljeni prikazace se alert o gresci i transfer nece biti realizovan.

### Prosla scena:

Druga scena sadrzi i dugme “Nazad”. Klikom na ovo dugme korisnik se vraca na proslu scenu.

# Zakljucak :

Koristio sam lekcije sa platforme lams.metropolitan.ac.rs i sa sajta [w3schools.com](http://www.w3schools.com) koji su mi pomogli u izradi ovog projekta. Nadam se da vam je moj projekat zanimljiv i da cete uzivati u njemu.

Mladen Milenkovic 5670