## хФедеральное агентство связи

# Сибирский Государственный Университет Телекоммуникаций и Информатики

### СибГУТИ

Кафедра высшей математики

Расчетно-графическая работа

Вариант 2: Футбол (сборные)

Выполнил: студент 2 курса группы ИП-012

Безбородов Сергей Максимович

Преподаватель: 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

Игрок Команда ФИО Название Рост Количество игр Тренер ФИО Bec Забитых голов Процент успешности Дата рождения Пропущенных голов передачи Выигранная борьба в Недавние результаты воздухе за игру Лучший игрок матча Название команды Турнир <u>Дата</u> Результаты игрока Выступления Матч Время <u>Дата</u> Голы Счет Ассисты Команда1 Удары за игру

Этап 1. Исследование предметной области и создание ER диаграммы.

#### Игрок

Первичный ключ –  $\Phi MO$ 

Игрок состоит только в одной команде.

У игрока есть результат игрока с прошлых матчей, либо может не быть, если игрок еще не сыграл ни одного матча.

Команда2

#### Команда

Первичный ключ – *Название*.

В команде есть игроки и один тренер.

Команда состоит в дивизии.

## Турнир

Первичный ключ –  $\underline{\mathcal{L}ama}$ .

В турнире проводятся несколько матчей.

#### Матч

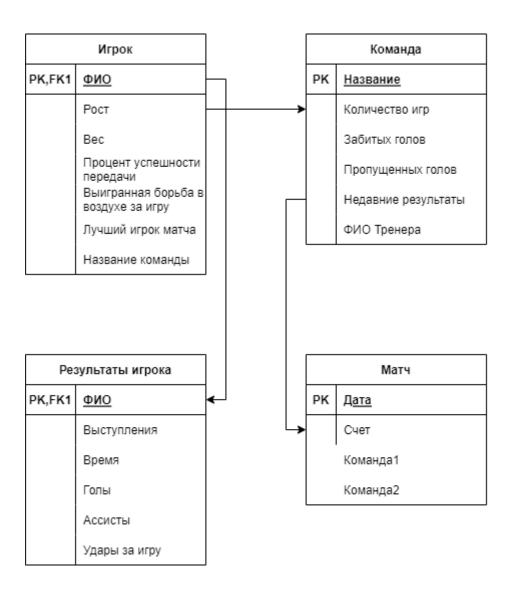
Первичный ключ –  $\underline{\mathcal{L}ama}$ .

Матч относится только к одному турниру.

В матче есть несколько результатов игроков, участвующих в нем.

## Этап 2. Перевод ER диаграммы в реляционную модель, создание и заполнение БД

Используя SQLite версии 3.3.3 была создана и заполнена база данных переведенная из ER диаграммы созданной в первом этапе расчетно-графической работы.



rgr		_	Имя таб	блицы: Match		☐ WITHOUT ROWID						
			анных	Первичный ключ	Внешний ключ	Уникальность	Провер	)Ka	He NULL Сравно		ение Generated	
		TEXT		T								
		TEXT										
3	Team1 1	TEXT										
4	Team2 1	TEXT										
rg	r	~	Имя таблиц	ILI Player			) WITHOUT R	OWID				
.9	Имя	Ti	ип данных	Первичный	Внешний ключ	Уникальность	Проверка	He	Сра	внение	Gener	ated
1	Name	TE	XT	7								NULL
2	TeamNam	e TE	XT									NULL
3	Growth	IN	TEGER									NULL
4	Weight	IN	TEGER									NULL
5	SuccessRa	te IN	TEGER									NULL
5	Wrestling	Per IN	TEGER									NULL
7	MVP	IN	TEGER									NULL
re	ar.		14 6	Dlavas Daavits			) WITHOUT B	OWID				
rg	ji		Имя таблицы: PlayerResults				WITHOUT ROWID					
	Имя	Tı	ип данных	Первичный ключ	Внешний ключ	Уникальность	Проверка	He NULL	Cpai	внение	Genera	ited
1	Name	TE	XT	•	<b>1</b>							NULL
2	Speeches	IN.	TEGER									NULL
3	Time	IN	TEGER									NULL
4	GoalsScor	red IN	TEGER									NULL
5	Assists	IN	TEGER									NULL
6	HitsPer	IN	TEGER									NULL
rg	r	V	Имя таблицы: Team WITHOUT ROWID									
.9	Имя		ип данных	Первильній	Внешний ключ	Уникальность	Проверка	He NULL	Срав	нение	Generat	ed
1	Name	TE	XT	7								NULL
	Players		ITEGER									NULL
	GoalsScore		ITEGER									NULL
	GoalsCond	e IN	ITEGER									NULL
4	GoalsCond RecentRes											NULL

Этап 3. Проработка визуального интерфейса приложения

FootboolSbornaya	_	_ ×			
Матч Игрон	Стати	стика	игрока	Сборная	
Name	Speeches	Time	GoalsScored	Assists	HitsPer
Kristoffer Klaesson	0	35	0	0	1
Raphinha	34	2923	11	3	0
Liam Cooper	21	1815	0	1	4
Lionel Messi	24	2153	6	14	0
Presnel Kimpembe	29	2580	1	0	2
Change view					

Рис. 1 – Главное окно

Сверху расположено переключение между вкладками и запросами (У новых запросов есть кнопка по их удалению).

По центру отображается текущая таблица.

Снизу расположена кнопка для перехода в менеджер запросов.

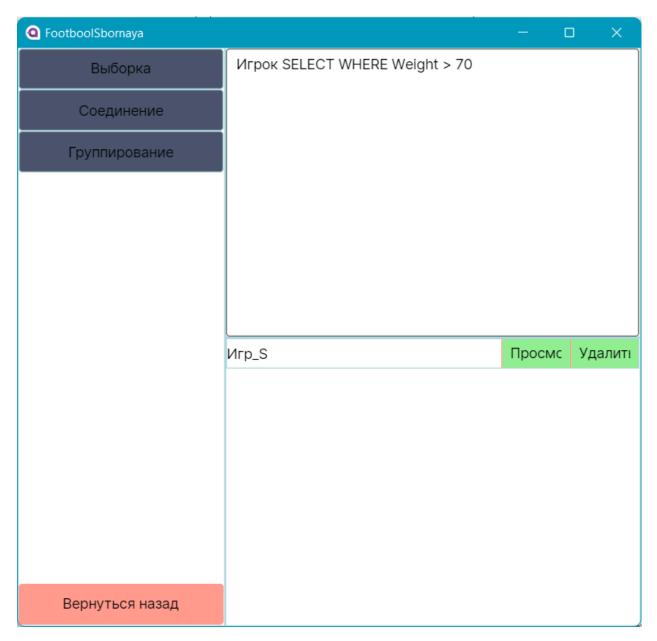


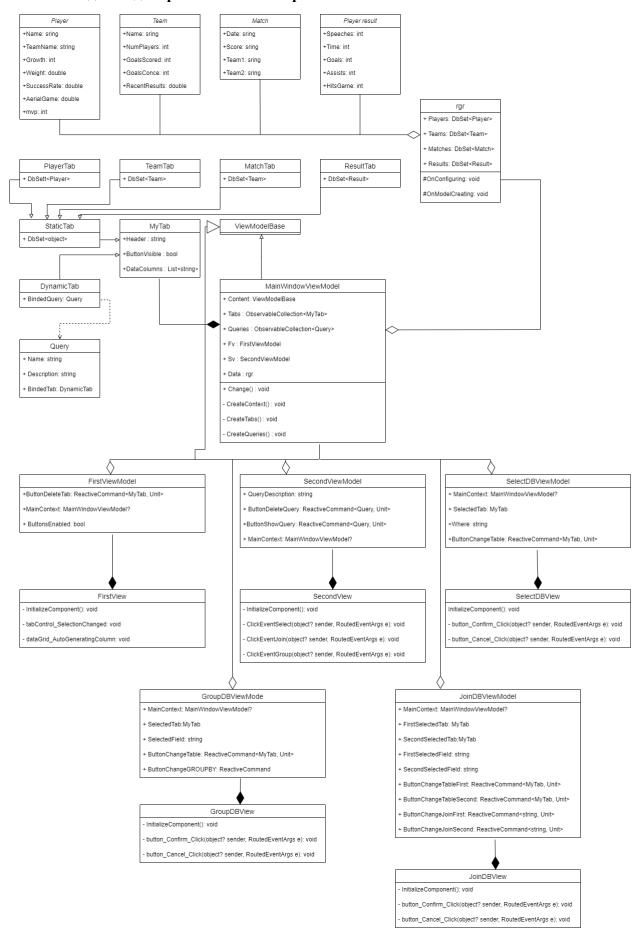
Рис. 2 – Менеджер запросов

Слева находится кнопки с функциями: выборки, соединения и группировки. Также слева снизу кнопка для возврата на главное окно.

	Выберете Таблицу	
0	Страна	
0	Матч	
0	Игрок	
0	Сезон	
0	Клуб	
0	Турнир	
	Example: Time = '19:00'	
	Ok	
	Cancel	

Рис. 3 – Меню выборки

Этап 4. Создание диаграммы классов приложения



Основными классами являются сущности базы данных — Match, Player, PlayerResult, Team. Далее dataContext, содержит таблицы базы данных в виде списков сущностей. ViewModel связывает данные из Model и окно View. Классы Match Tab, MatchTab, PlayerTab, PlayerResultTab, TeamTab, наследуются от класса StaticTab, который наследуется от класса MyTab — этот класс и все предыдущие являются вкладками первого окно приложения.

Этап 5. Реализация основного окна приложения



Рис. 5 – Основное окно приложения

Этап 6. Реализация менеджера запросов

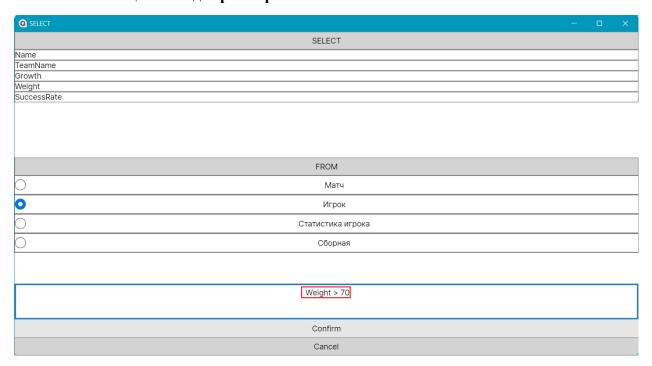


Рис. 6 – Окно с менеджером запросов

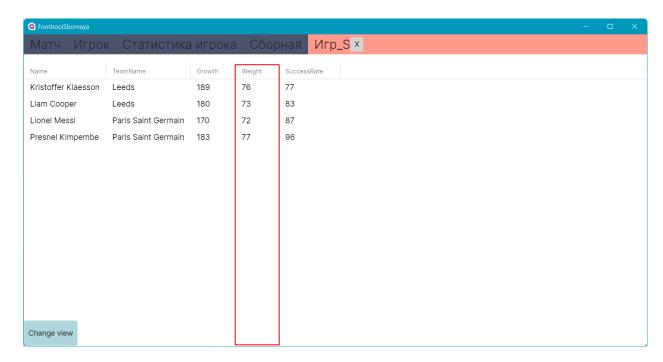


Рис. 7 – Результат выборки