

## **AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA**

# Dokumentacja do projektu

# "Baza danych zarządzająca rekordami gier wideo"

z przedmiotu

## Języki programowania obiektowego

Elektronika i Telekomunikacja, rok III

Andrzej Nowak

Piątek 9:45

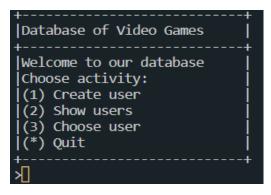
prowadzący: mgr. inż. Jakub Zimnol

### 1. Ogólna koncepcja projektu

Inspiracją do wykonania przeze mnie bazy danych do zarządzania rekordami wideo był wygląd baz danych zarządzanych w terminalach dystrybucji linuksowych takich jak MariaDB. Wykonana przeze mnie baza danych tworzy plik tekstowy All\_users.txt, który przechowuje wszystkich użytkowników korzystających z bazy danych. Każdy nowy użytkownik jest wpisywany do tego dokumentu oraz jest tworzony osobny plik tekstowy z jego imieniem w celu przechowywania w nim rekordów gier wideo. W pliku welcome.hpp dostępna jest główna klasa Game, która jest wykorzystywana w celu zapisywania oraz modyfikowania rekordów wpisywanych przez użytkownika. Szczegółowy opis funkcji i metod wykorzystanych w projekcie jest dostępny w folderze 'docs'.

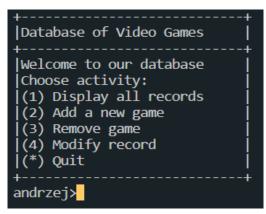
#### 2. Zasada działania

• W pierwszym kroku wyświetla się ekran pokazany na rysunku nr 1. Użytkownik programu ma do wyboru wymienione cztery opcje pokazane poniżej.



Rys 1 Ekran powitalny

Po wybraniu opcji "Create user" lub "Choose user" użytkownik zostaje przeniesiony do kolejnego
ekranu z opcjami pokazanymi na rysunku nr 2. W pasku zachęty pojawia się również nazwa
użytkownika, którego wybraliśmy.



Rys 2 Ekran z opcjami dotyczącymi bazy danych

• Każdy z nowo dodanych rekordów jest zapisany do pliku użytkownika co pozwala na zachowanie zapisanych w bazie danych informacji nawet po zamknięciu programu. Przykładowy widok zawartości bazy danych jest widoczny na rysunku nr 3.

```
All games:
+-----+
1. mario bros, sega, 1987
2. mortal combat, Midway Games, 1992
#To return press enter.
```

Rys 3 Zawartość bazy danych