



**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

04.01.2025r

# 1. Ogólna koncepcja projektu

Inspiracją do wykonania przeze mnie bazy danych do zarządzania rekordami wideo był wygląd baz danych zarządzanych w terminalach dystrybucji linuxowych 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.

```
+-----+
|Database of Video Games|
+-----+
|Welcome to our database|
|Choose activity:       |
|(1) Create user        |
|(2) Show users         |
|(3) Choose user        |
|(*) Quit               |
+-----+
>|
```

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.

```
+-----+
|Database of Video Games|
+-----+
|Welcome to our database|
|Choose activity:       |
|(1) Display all records|
|(2) Add a new game     |
|(3) Remove game        |
|(4) Modify record      |
|(*) Quit               |
+-----+
andrzej>|
```

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*