Patryk Pogorzelczyk, 144362

01.02.2022

Programowanie obiektowe – opis projektu

Projekt to system do zapisywania lig sportowych. Możemy w nim trzymać bazę utworzonych przez siebie lig sportowych.

Skrótowa relacja przechowywanej ligi: Liga -> Kluby -> Piłkarze, Manager i Stadion.

Możemy dodać ligę, klub, piłkarza, managera oraz stadion. Każde z nich możemy usunąć w jednym miejscu, kopiując Id danego obiektu klikając na nie myszką. Klikając dwukrotnie na obiekt z listy, przenosimy się do wyświetlania jego szczegółów. Pomiędzy widokami możemy przechodzić z powrotem dzięki przyciskowi Go Back. Każdy obiekt ma swoje specyficzne pola, przedstawione na diagramie.