

FORMA-1 ADATBÁZIS DOKUMENTÁCIÓ

Irta: Sz. Zoltán, M. Levente, K.Dominik

Forma-1

Entitások:

- 1. Versenyzo
- 2. Auto
- 3. Csapat
- 4. Nagydij

Szabályok (interface):

IAuto:

- a. bool Autofejlesztes(int le) Megnoveli az autó ló erejét és a max sebességét és visszatér egy bool értékkel jelezve hogy lefut-e
- b. Javítás() Az autó javitási szabályai

IVersenyzo:

- c. Atigazolas(Csapat honnan, Csapat hova) Az átigazolás szabályait írja le
- d. Oregszik() A játékos egy évet öregszik
- e. gyozelmekSzama(List<Nagydij> nagydijak) Vissza adja a győzelmek számát

Osztályok:

Példányok:

Versenyző:IVersenyzo:

- 1. Nev string
- 2. Csapatnev string
- 3. Kor int
- 4. Magassag-int

(Az összes többi függvény az interfaceből származik)

Formula-1

Auto: IAuto:

- 1. Nev string
- 2. Motor string
- 3. Csapatnev string
- 4. Le-int
- 5. maxSebesseg int (KM/H)
- 6. javitasAlatt bool

(Az összes többi függvény az interfaceből származik)

Csapat:

- 1. Nev string
- 2. Autok List<Auto>
- 3. Versenyzok-List<Versenyzo>
- 4. Nevvaltas(string nev) Megváltoztatja a csapat nevet és a hozzá tartozó versenyzok csapatnevet a megadott paraméterre és visszaad egy bool értéket hogy végzett-e sikeresen
- 5. Gyozelmek(List<Nagydij> nagydijak) Visszaadja a csapat összes győzelmét amit eddig szerzett

Nagydij:

- 1. Nev string
- 2. Ido -string (Mennyi ido alatt teljesítette az adott versenyzo)
- 3. Maxsebesseg double (A versenyen elért max sebesség)
- 4. Atlagsebesseg double (~ átlag sebesség)
- 5. Helyezes int
- 6. Ev int (Melyik szezonban történt)
- 7. Csapatnev Csapat (A versenyző melyik csapathoz tartozik)
- 8. Versenyzo Versenyzo
- 9. BefejezteE-bool
- 10. idoKorrekcio(string pontosIdo) Javíthatjuk vele az időt (Nem változtatja a helyezést) és visszatér egy bool értékkel hogy sikeresen végzett-e

11. DNF() – DNF-elteti (Nem tudta befejezni a futamot) az adott versenyzo adott futamat

Futtatható:

Adatkezeles:

- 1. Versenyzok List<Versenyzo>
- 2. Autok List<Auto>
- 3. Csapatok List<Csapat>
- Nagydijak-List<Nagydij>
 (Ezekkel a változókkal érjük el az adatbázisban szereplő összes példányt)
- 5. Szezon(List<Nagydij> nagydijak, int ev) Visszaadja a paraméterben megadott évben szereplő nagydíjakat (egy szezont)
- 6. Evek(List<Nagydij> nagydijak) Visszaad egy listat az adatbázisban szereplő összes évről
- 7. NagydijNevek(List<Nagydij> nagydijak, int ev) Visszaadja az adott évben lévő egyedi nagydíj neveket
- 8. PalyaKivalasztas(List<Nagydij> nagydijak, string palyanev) Adott nagydíj adatbázisból kiválasztja egy adott palyahoz tartozó futamokat
- 9. public static List<Versenyzo> korKivalasztas(List<Versenyzo> versenyzok, int kor) Visszaadj a megadott koru versenyzőkez
- 10. BeolvasasNagy(string path) Beolvas egy megadott fájlból 4 fájlnevet és beolvassa azokat és visszatér egy false értékkel ha hibát dobna vissza sikeres beolvasas esetén true értékkel tér vissza

Tesztelés:

Adatkezelés:

- 1. SetUp: Beolvas egy tesztelésre megírt fájlból
- 2. Test BeolvasasNagy: Leteszteli hogy a beolvasás hiba nélkül fut-e le
- 3. Teszt_szezon: A szezon nevű függvényt teszteli a 2023-as évvel
- 4. Test_evek: Az evek nevű függvényt teszteli hogy pontosan csak a létező éveket adja-e vissza (2022, 2023, 2024)
- 5. Test_nagydijNevek: A nagydijNevek nevű függvényt teszteli hogy csak a létező nagydíjaknak neveit adja-e vissza

6. Test_korKivalasztas: A korKivalasztas nevű függvényt teszteli hogy csak az adott (39) korú versenyzőket adja-e vissza

Auto:

- 1. SetUp: Létrehoz egy autót amivel később tesztelünk
- 2. Test_AutoFejlesztes: Teszteli hogy az AutoFejlesztés nevű függvény ha sikeresen lefut akkor a LE-t és a MaxSebességet megnöveli-e ha nem akkor pedig maradtak-e az adatok úgy ahogy a futtatás elött
- 3. Test_Javitas: Teszteli hogy a Javitas nevű függvény tényleg javítás alá rakta-e az autót

Csapat:

- 1. SetUp: Beolvas egyet hogy később tudjunk létrehozni egy teszt csapat alanyt
- 2. Test_Nevvalta: Teszteli hogy a Nevvaltas függvény tényleg megváltoztatja-e a csapat és a hozzá tartozó versenyzők csapatának nevét
- 3. Test_Gyözelmek: Teszteli hogy a GyözelmekSzama függvény helyesen számolja-e meg a csapat győzelmeit

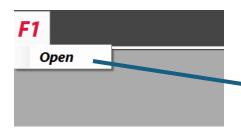
Nagydíj:

- 1. SetUp: Beolvas hogy késöbb tudjunk pédányosítani egy nagydíjat
- 2. Test_IdoKorrekció: Teszteli hogy az IdoKorekcio nevű függvény ha helyes időt adunk meg akkor helyesen megváltoztatja-e az időt ha pedig nem helyes adatot adunk meg akkor pedig nem változtat és erről visszajelzést ad-e
- 3. Test_DNF: Teszteli hogy a DNF nevű függvény tényleg DNF-elteti az adott nagydíjban szereplő versenyző futamát

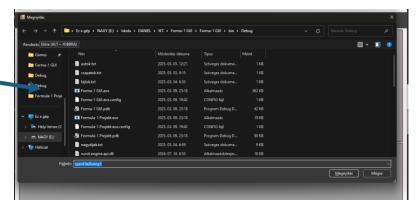
Versenyző:

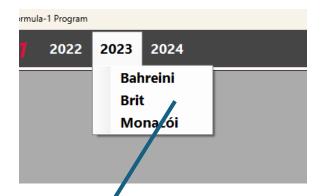
- 1. SetUp: Beolvas hogy utána tudjunk példányosítani egy versenyzőt
- 2. Test_Oregszik: Teszteli hogy az adott versenyző tényleg pontosan egy évet öregszik-e
- 3. Test_gyozelmekSzama: Teszteli hogy az adott versenyzőnek helyesen számolja egy meg a gyözelmekSzama függvény a győzelmek számait
- 4. Test_Atigazolas: Teszteli hogy az Atigazolas nevű függvény helyesen igazolja-e át az adott versenyzőt

GUI működés



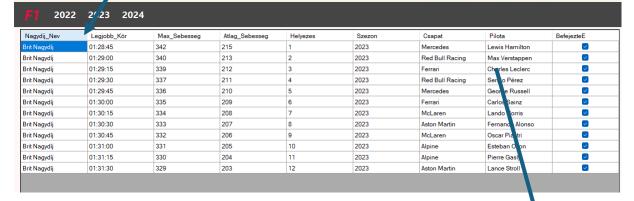
Az F1 gombra kattintva lehetőségünk van a fájlunkat beolvasni



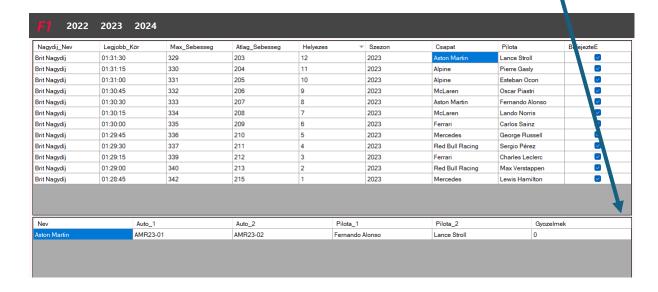


Megjelnnek ez után az elérhető szezonok és hozzá tartozó nagydíjak

Kiválasztás után megjelennek a futamhoz tartozó adatok



Egy csapat vagy versenyző kiválasztásakor az alsó dataGridView-ba kiírja a hozzátartozó adatokat



Formula-1

Tartalom

Entitások :	1
Szabályok (interface):	1
IAuto:	1
IVersenyzo:	1
Osztályok :	1
Példányok:	1
Versenyző:IVersenyzo:	1
Auto:IAuto:	2
Csapat :	2
Nagydij :	2
Futtatható:	3
Adatkezeles:	3
Tesztelés:	3
Adatkezelés:	3
Auto:	4
Csapat:	4
Nagydíj:	4
Versenyző:	4
GIII működés	5