ПРОЕКТИРОВАНИЕ USE CASE ДИАГРАММЫ. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ СИСТЕМЫ

Диаграмма вариантов использования(Use case Diagram ) - диаграмма, отражающая отношения между актерами и прецедентами и являющаяся составной частью модели прецедентов, позволяющей описать систему на концептуальном уровне

Предметная область - часть реального мира, рассматриваемая в пределах данного контекста

Unified Modeling Language(UML) (унифицированный язык моделирования). -язык графического описания для объектного моделирования в области разработки программного обеспечения, для моделирования бизнес-процессов, системного проектирования и отображения организационных структур

Техническое задание (ТЗ) - документ, содержащий требования заказчика к объекту закупки, определяющие условия и порядок ее проведения для обеспечения государственных или муниципальных нужд, в соответствии с которым осуществляются поставка товара, выполнение работ, оказание услуг и их приемка

Актер (Actor) (Use Case) - роль объекта вне системы, который прямо взаимодействует с ее частью — конкретным элементом

Вариант использования (Use Case) (прецедент) - описание поведения системы, когда она взаимодействует с кем-то (или чем-то) из внешней среды

Горячие клавиши (Hot Keys) - комбинация клавиш на клавиатуре, нажатие на которые позволяет выполнять различные действия в операционной системе и программах, не прибегая к использованию мыши и не вызывая меню действий

СОЗДАНИЕ БАЗЫ ДАННЫХ

БД, DB (Database) - организованная структура, предназначенная для хранения, изменения и обработки взаимосвязанной информации, преимущественно больших объемов

Script - отдельные последовательности действий, созданные для автоматического выполнения задачи

СУБД, Database Management System - ком­плекс про­грамм, по­зво­ляю­щих соз­дать ба­зу дан­ных (БД) и ма­ни­пу­ли­ро­вать дан­ны­ми (встав­лять, об­нов­лять, уда­лять и вы­би­рать)

PK, Primary Key (Первичный ключ) - минимальный набор атрибутов, совокупность значений которых однозначно определяет кортеж в отношении

FK, Foreign Key (внешний ключ) - столбец или комбинация столбцов, значения которых соответствуют Первичному ключу в другой таблице

Кортеж – строка

Отношение – таблица

Атрибут – заголовок

Типы данных My SQL

INT, SMALLINT – Целые числа. Удобно задавать задавать для идентификаторов, возраста и т.д.

NUMERIC, DECIMAL – Десятичные числа с фиксированным количеством знаков после запятой. Можно использовать для хранения результатов арифметических операций

REAL, FLOAT – Числа с плавающей запятой. Диапазон допустимых значений больше по сравнению с десятичными числами

CHAR(не может хранить символы Unicode) – Символьные строки постоянной длины. Используются для хранения фамилий , названий, адресов и т.д.

NCHAR(тоже самое, но может хранить символы Unicode)

VARCHAR(различие между nvarchar как и у char) – Символьные строки переменной длины

MONEY - Хранения денежных величин

DATETIME – Хранения данных в формате дата/время

BIT – Логический (булев) тип данных. Значениями такого типа могут быть истина (1) или ложь (0)

TEXT- Так называемый длинный текст. Используется для хранения документов

BINARY, VARBINARY, IMAGE- Неструктурированные типы данных. Используются, в частности, для хранения видеоизображений

СОЗДАНИЕ КАРКАСА ПРИЛОЖЕНИЯ. СОЗДАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТИЛЕЙ

Windows Presentation Foundation(WPF). Аналог WinForms, система для построения клиентских приложений Windows с визуально привлекательными возможностями взаимодействия с пользователем, графическая (презентационная) подсистема в составе .NET Framework (начиная с версии 3.0), использующая язык XAML

Настольное приложение

Desktop application. Программное обеспечение, предназначенное для работы на персональных компьютерах

Элемент управления

Control. Элемент, который предназначен для взаимодействия с пользователем или для отображения ему какой-либо информации

РАБОТА С БАЗОЙ ДАННЫХ В ПРИЛОЖЕНИИ: ЧТЕНИЕ, ДОБАВЛЕНИЕ, РЕДАКТИРОВАНИЕ, УДАЛЕНИЕ ДАННЫХ (ЧАСТЬ 1, ЧАСТЬ 2)

Метод – функция или процедура, принадлежащая какому-то классу или объекту, состоящая из некоторого количества операторов для выполнения какого-то действия и имеющая набор входных аргументов

Привязка данных – процесс, который устанавливает соединение между UI (пользовательским интерфейсом) приложения и бизнес-логикой

OOP(объектно-ориентированное программирование) – методология программирования, основанная на представлении программы в виде совокупности объектов, каждый из которых является экземпляром определенного класса, а классы образуют иерархию наследования

Structured Query Language SQL (язык структурированных запросов) – декларативной язык программирования, применяемый для создания, модификации и управления данными в реляционной базе данных, управляемой соответствующей системой управления базами данных

EF Entity Framework – Объектно-ориентированная технология доступа к данным

Паттерн – повторяемая архитектурная конструкция, представляющая собой решение проблемы проектирования в рамках некоторого часто возникающего контекста

РАБОТА С НЕСТРУКТУРИРОВАННЫМИ ДАННЫМИ: ОБРАБОТКА И ИМПОРТ В БАЗУ ДАННЫХ

База данных - DB (Database), БД. Организованная структура, предназначенная для хранения, изменения и обработки взаимосвязанной информации, преимущественно больших объемов

ТЗ или Техническое задание - Документ, содержащий требования заказчика к объекту закупки, определяющие условия и порядок ее проведения для обеспечения государственных или муниципальных нужд, в соответствии с которым осуществляются поставка товара, выполнение работ, оказание услуг и их приемка

Первичный ключ - PK, Primary Key. Минимальный набор атрибутов, совокупность значений которых однозначно определяет кортеж в отношении

Внешний ключ - FK, Foreign Key. Столбец или комбинация столбцов, значения которых соответствуют Первичному ключу в другой таблице

SQL **-** Structured Query Language (язык структурированных запросов). Декларативный язык программирования, применяемый для создания, модификации и управления данными в реляционной базе данных, управляемой соответствующей системой управления базами данных

СОЗДАНИЕ СПИСКОВ (LISTVIEW). ПОИСК И ФИЛЬТРАЦИЯ ДАННЫХ

Метод - Method. Функция или процедура, принадлежащая какому-то классу или объекту, состоящая из некоторого количества операторов для выполнения какого-то действия и имеющая набор входных аргументов

Привязка данных - Binding. Процесс, который устанавливает соединение между UI (пользовательским интерфейсом) приложения и бизнес-логикой

Элемент управления **-** Control. Элемент, который предназначен для взаимодействия с пользователем или для отображения ему какой-либо информации

Событие - Event. Сообщение, которое возникает в различных точках исполняемого кода при выполнении определенных условий

Класс - Class. Элемент программного обеспечения, описывающий абстрактный тип данных и его частичную или полную реализацию