Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации Сибирский Государственный Университет Телекоммуникаций и Информатики СибГУТИ

Кафедра прикладной математики и кибернетики Расчетно-графическая работа Вариант №1: Футбольные клубы

Выполнил: студент 2 курса группы ИП-013

Бочкарев Семен Всеволодович

Преподаватель: Милешко Антон Владимирович

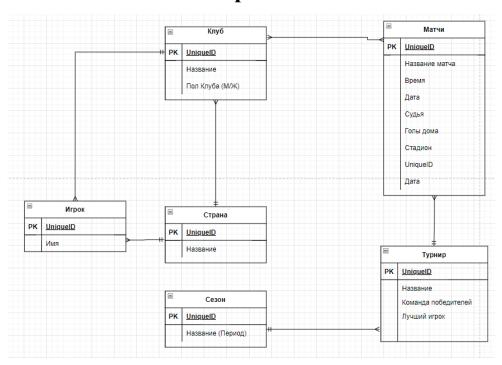
Задание

Создать ПО для отображения и обработки статистических данных для определённого вида спорта. ПО должно включать 2 основных окна: окно, отображающее таблицы БД со статистической информацией и результаты запросов к БД, переключение таблиц и результатов должно быть реализовано через вкладки; и окно для менеджера запросов к БД. Первое окно должно давать возможность просматривать и изменять все таблицы БД, а также просматривать результаты запросов к БД. Должна иметься возможность удалить вкладки с результатами запросов, но не вкладки с таблицами. Также должна иметься возможность перейти к окну менеджера запросов. Окно менеджера запросов должно предоставлять интерфейс для создания, сохранения, удаления, редактирования запросов. Созданные запросы должны отображаться в виде списка с названиями запросов, в который можно добавлять новые запросы, удалять, просматривать существующие. Для создания и редактирования запросов должен предоставляться визуальный интерфейс, а не язык запросов. Редактор запросов должен поддерживать операции выборки, соединения, группирования, подзапросы (в качестве подзапроса используются ранее сохранённые запросы).

Ход работы:

- 1. Исследование предметной области и создание ER диаграммы.
- 2. Перевод ER диаграммы в реляционную модель, создание и заполнение БД.
- 3. Проработка визуального интерфейса приложения
- 4. Создание диаграммы классов приложения
- 5. Реализация основного окна приложения
- 6. Реализация менеджера запросов
- 7. Тестирование и отладка

Этап 1. Исследование предметной области и создание ER диаграммы.

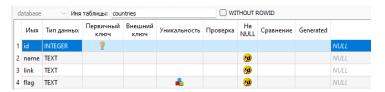


- 1. *Клуб Матч*, **многие к многим (конкретнее здесь к двум)**, матч разыгравется двумя командами, команда может сыграть **множество** матчей.
- 2. Игрок Клуб, **многие к одному**, игрок из одной команды, в команде много игроков.
- 3. $\mathit{Mamuu-Турнир}$, многие к одному, матч проводится в одном турнире, в турнире проходит много матчей
- 4. Турнир Сезон, турнир проходит в один сезон, в сезоне проходят множество турниров.
- 5. Страна Клуб, **многие к одному**, команда из одной страны, в стране основано много команд.
- 6. Игрок Страна, **многие к одному,** игрок из **одной** страны, в стране могут родиться много игроков.
- 7. Статистика игрока в матче Player, многие к одному, статистика записана за определённого игрока, игрок может иметь несколько статистик.

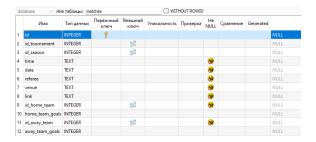
Этап 2. Перевод ER диаграммы в реляционную модель, создание и заполнение БД.

БД в SQLLiteStudio:

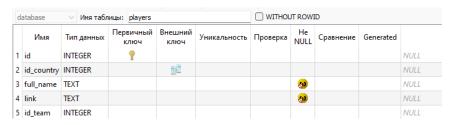
Страна



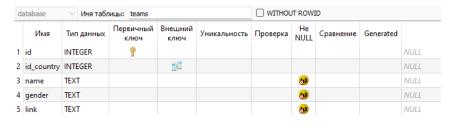
Матчи



Игроки



Команды



Сезоны

| Имя | Тип данных | Первичный ключ | Внешний ключ | Уникальность | Проверка | He NULL | Сравнение | Generated | |
|------|------------|-------------------|-----------------|--------------|----------|------------|-----------|-----------|------|
| id | INTEGER | 7 | | | | | | | NULL |
| name | TEXT | | | | | 80 | | | NULL |

Турниры

| | Имя | Тип данных | Первичный ключ | Внешний ключ | Уникальность | Проверка | He NULL | Сравнение | Generated | |
|---|---------------|------------|-------------------|-----------------|--------------|----------|------------|-----------|-----------|------|
| 1 | id_tournament | INTEGER | 9 | | | | | | | NULL |
| 2 | id_season | INTEGER | 9 | 14 | | | | | | NULL |
| 3 | id_country | INTEGER | | 1 | | | | | | NULL |
| 4 | name | TEXT | | | | | 60 | | | NULL |
| 5 | link | TEXT | | | | | 60 | | | NULL |
| 6 | id_champion | INTEGER | | 1 | | | | | | NULL |
| 7 | id_top_player | INTEGER | | 14 | | | | | | NULL |

Этап 3. Проработка визуального интерфейса приложения

| Страна | Матч | Игрок | Сезон | Клуб | Турнир | Запрос 1 💥 | Запрос 2 🔉 |
|---------------------|--------|---------------|----------|-------|--------|------------|------------|
| Name | Gender | Id country | | | | | |
| Besa Kavajē | M | 2 | | | | | |
| FK Kukësi | M | 2 | | | | | |
| FK Partizani Tirana | M | 2 | | | | | |
| FK Tomori Berat | M | 2 | | | | | |
| Flamurtari Vlorë | M | 2 | | | | | |
| KF Bylis Ballsh | M | 2 | | | | | |
| KF Vllaznia Shkodër | F | 2 | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | Query Ma | nagor | | | |

Рис. 1 – Главное окно

Сверху расположено переключение между вкладками и запросами (У новых запросов есть кнопка по их удалению).

По центру отображается текущая таблица.

Снизу расположена кнопка для перехода в менеджер запросов.

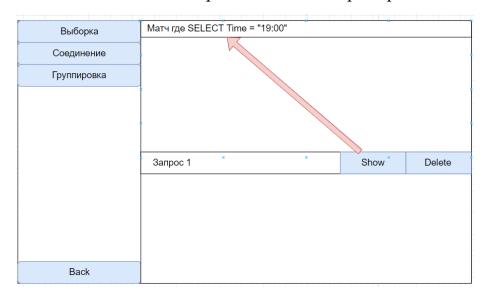


Рис. 2 – Менеджер запросов

Слева находится кнопки с функциями: выборки, соединения и группировки. Также слева снизу кнопка для возврата на главное окно.

Справа расположены

| | Выберете Таблицу |
|---|-------------------------|
| 0 | Страна |
| 0 | Матч |
| 0 | Игрок |
| 0 | Сезон |
| 0 | Клуб |
| 0 | Турнир |
| | |
| | Example: Time = '19:00' |
| | |
| | Ok |
| | Cancel |

Рис. 3 – Меню выборки

4 этап. Создание диаграммы классов приложения

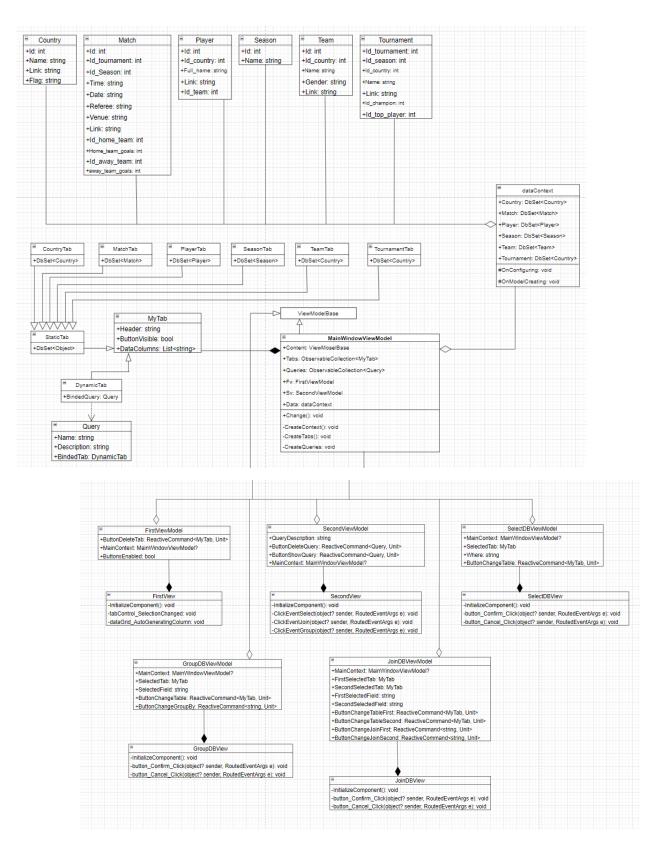


Рис. 4 – Диаграмма классов

Основными классами являются сущности базы данных — Country, Match, Player, Season, Team, Tournament. Далее dataContext, содержит таблицы базы данных в виде списков сущностей. ViewModel связывает данные из Model и окно View. Классы CountryTab, MatchTab, PlayerTab, SeasonTab, TeamTab, TournamentTab, наследуются от класса StaticTab, который наследуется от класса МуТаb — этот класс и все предыдущие являются вкладками первого окно приложения.

5 этап. Реализация основного окна приложения

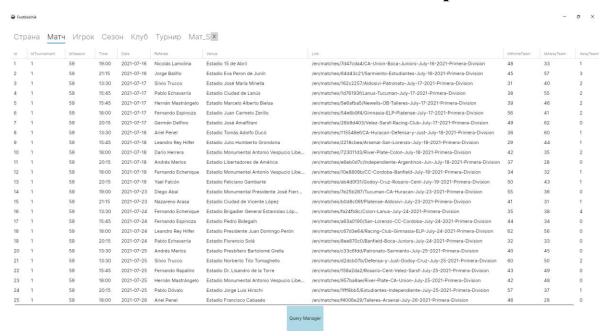


Рис. 5 – Основное окно приложения

6 этап. Реализация менеджера запросов

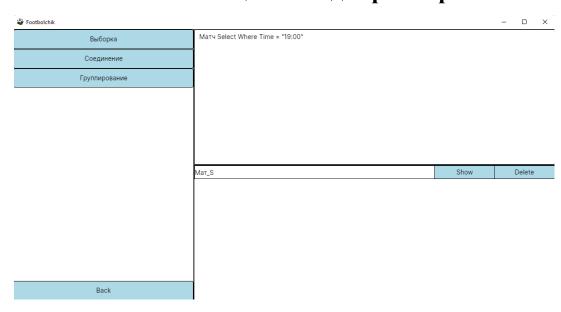
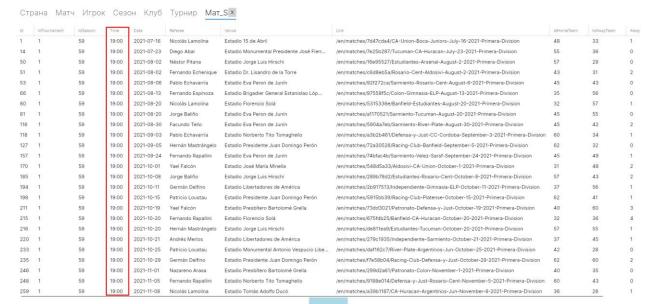


Рис. 6 – Окно с менеджером запросов

- C X



Query Manager

Рис. 7 – Результат выборки