

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций  
Российской Федерации

СибГУТИ

Кафедра прикладной математики и кибернетики

Визуальное программирование и человеко-машинное взаимодействие

Отчёт по РГР на тему:

«Баскетбол NBA»

Вариант №3

Выполнил: студент 2 курса группы ИП-013

Бочкарев Семен

Проверил: преподаватель

Милешко Антон Владимирович

Новосибирск, 2022г.

## 1 этап:

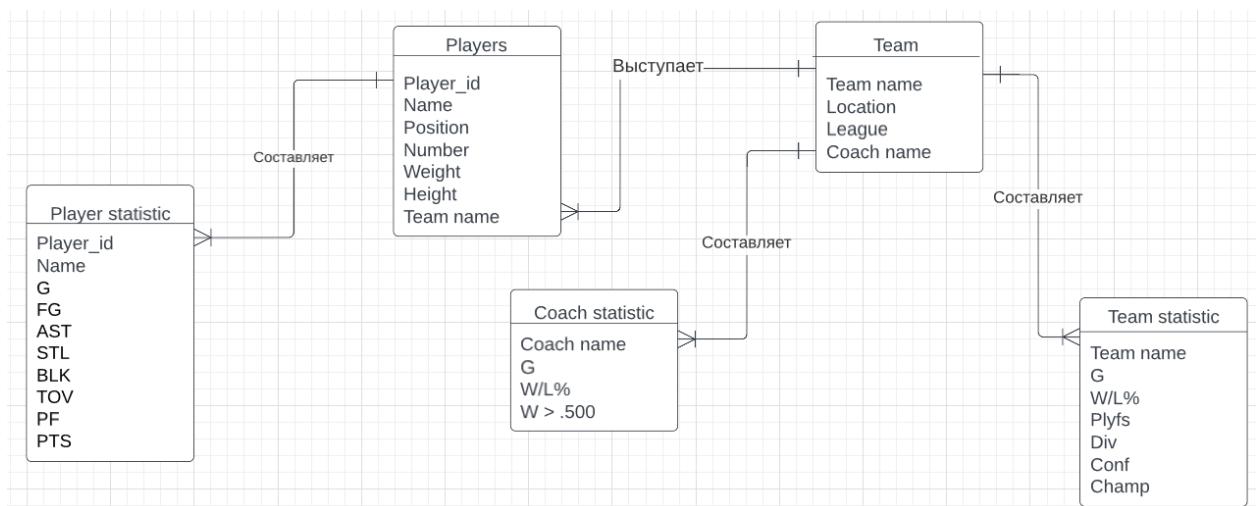
У игроков есть статистика

За команду выступают игроки

У команды есть тренер, у которого присутствует статистика

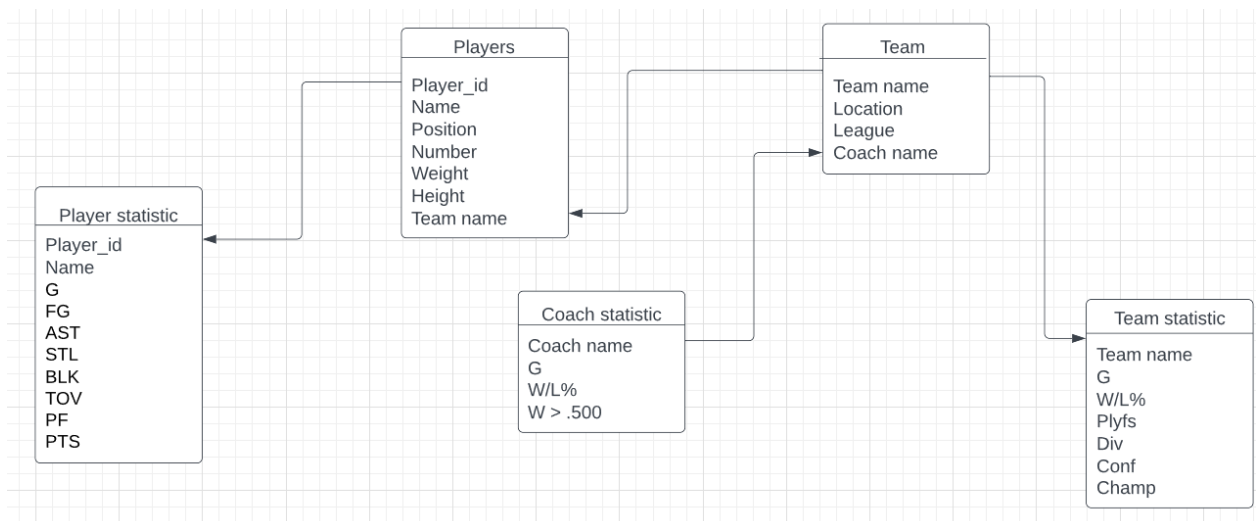
У команды тоже есть статистика

ER-диаграмма:



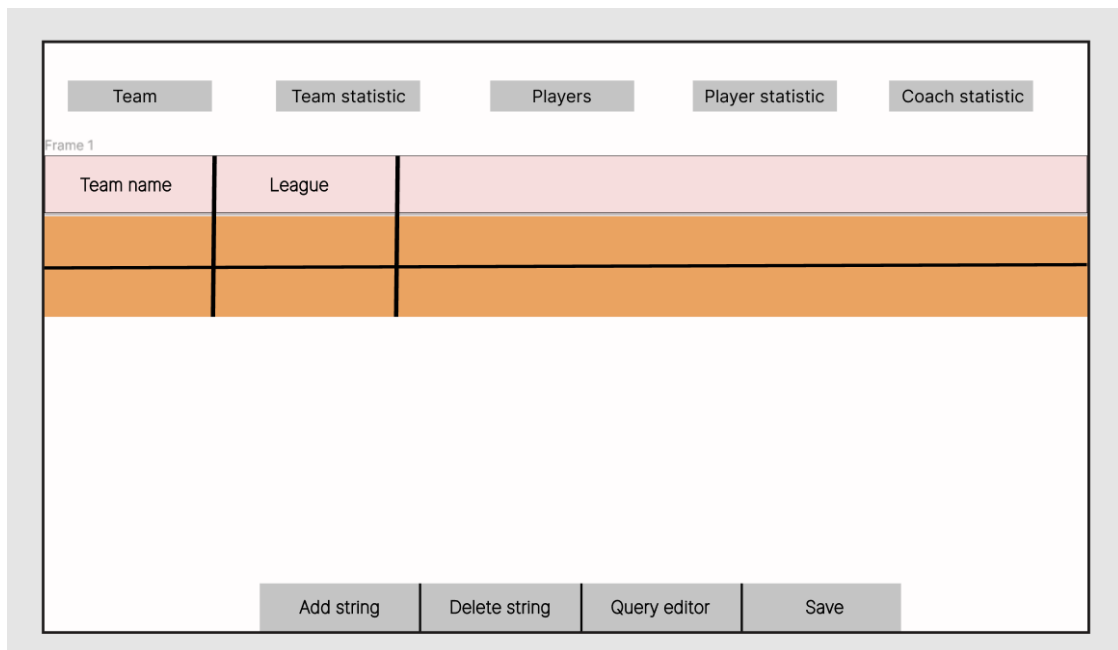
## 2 этап:

Создание и заполнение БД:



## 3 этап:

Создание основного окна в редакторе figma:



Сверху расположено переключение вкладок, там будут представлены основные таблицы, а также все запросы.

По центру отображается текущая таблица.

Снизу расположены кнопки:

- 1) Add string – Добавить строку
- 2) Delete string – Удалить строку
- 3) Query editor – Смена текущего окна на окно с редактором запросов
- 4) Save changes – Сохраняет изменения

Создание интерфейса второго окна в редакторе figma:

New request		
Group		
Connect		
Choose		
Exit		
Request 1	Show	Delete
Request 2	Show	Delete

Entity  
Selection

Command  
Selection

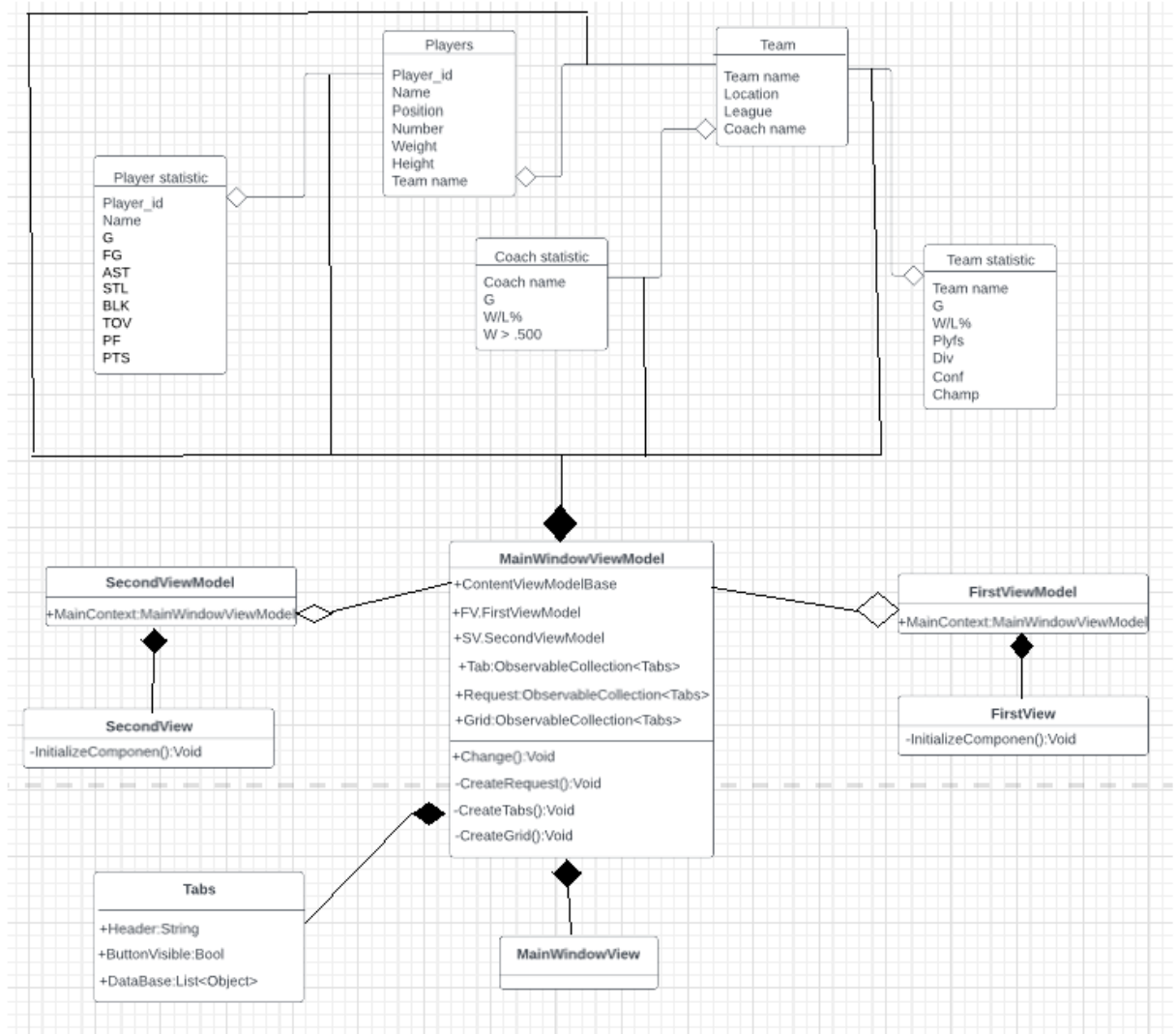
The right part of the  
conditional expression  
Selection

Operation  
Selection

По середине отображаются все сохранённые запросы, а также кнопки для показа запроса и его удаления.

В нижней половине экрана отображается как выглядит текущий запрос.

#### 4 этап:



Основным классом является **MainWindowViewModel**.

В зависимости от того живёт данный компонент или нет, от него зависят и другие классы, как **Tabs**, **MainWindowView**. Второстепенными являются **SecondViewModel** и **FirstViewModel**, они запускаются из **MainWindowViewModel**. Остальные выше классы зависят от жизни **MainWindowViewModel**.

#### 5 этап:

