Проект по ИТ Кариера

Тема на проекта : *School*

Изготвил : Виктор Владимиров Атанасов , 0245222429 , ул.Тютюнева №17 – гр.Ардино , 0893912050 , [viktor20012002@abv.bg](mailto:viktor20012002@abv.bg) , СУ ,,Васил Левски“ – гр.Ардино , 11 клас.

Ръководител: Виктор Владимиров Атанасов – 0893912050 , [viktor20012002@abv.bg](mailto:viktor20012002@abv.bg) , изготвил и ръководил целият проект.

Целта на този проект е да се докаже моята способност да ръководя и разработвам софтуерни проекти. Самият проект представлява едно виртуално училище , в което се намират ученици , учители и предмети – също както в реалния свят. Всеки учител има голям брой ученици , и всички ученици имат много учители . Учителите и учениците може да се групират спрямо избрана характеристика.

Основните етапи в проекта бяха създаването на таблиците и информацията в SQL база от данни , свързването на базата данни със проектния фаил във Visual Studio , създаването на контролери и логиката на приложението , създаването на display меню с различни опции.

Проектът беше на средно ниво по сложност – създаването на таблиците и информацията в SQL беше лесно и бързо , както и свързването на базата данни със проектния фаил във Visual Studio . Създаването на контролерите и логиката не беше толкова лесно , но мисля че логиката като цяло работи по един коректен начин. Създаването на display меню създаде няколко главоболия , но в крайна сметка мисля че успях да го накарам да работи по начин от които се разбират данните.

Проектът беше създаден най-вече чрез помощта на YouTube и лекциите на SoftUni , както и презентациите върху този модул.

Приложението е със конзолно меню – с него се работи като избереш цифра от посочените и я напишеш , след което дадеш enter за да се отвори друго меню в което се съдържа информацията която търсиш. В това подменю се съдържат опции за списък на ученици , учители , предмети ( в зависимост от това кое меню си избрал ) , както и възможноста да добавиш , премахнеш , fetch или update .Може също така да се върнеш обратно в началното меню , както и да излезеш от приложението.След като се направят промени в базата от данни , тя съхранява промените за да може когато отново отвориш приложението нещата да бъдат така , както си ги оставил.

Основният замисъл на проекта е изпълнен – налице е едно виртуално училище със предмети , учители , ученици – които може да се увеличават или намалят спрямо зададената информация.Определено има какво още да се развие и усъвършенства , но във това свое ранно състояние проектът върши работата която се изисква от него.