СЛАЙД1

Здравствуйте уважаемая аудитория

Производственная практика — это часть учебного процесса, которая позволяет продемонстрировать практические навыки выполнения работы квалифицированных рабочих и специалистов.

СЛАЙД1

Актуальность данной практики заключается в необходимости создания программного продукта, помогающего мобильно и коммуникабельно осуществлять определённую деятельность на предприятии или в учреждении.

Цель в процессе работы заключалась в том, чтобы разработать программу и базу данных, с которой программа будет работать, а также изучение новых технологий, которые помогут работать с информационными системами в будущем.

СЛАЙД3

Объектом автоматизации является база данных, содержащая в себе информацию о пользователях. Предметом автоматизации является метод тестирования для учебного процесса и внеклассных мероприятий.

СЛАЙД4

В рамках поставленной цели были определены следующие задачи для решения:

* Составить технические задания;
* Выбрать и обосновать средства реализации БД;
* Выбрать и обосновать средства реализации интерфейса;
* Разработать базу данных для приложений;
* Разработать интерфейс для спроектированной базы данных;
* Отладить программные продукты и устранить ошибки при их работе;
* Разработать руководства пользователя.

СЛАЙД5

Прохождение практики осуществлялась на базе компании «Сорус». ООО «СОРУС» это IT-аутсорсинговая компания в Новокузнецке. ИТ-аутсорсинг – это частичная или полная передача работ по поддержке, обслуживанию и модернизации ИТ-инфраструктуры в руки компаний.

СЛАЙД6

Как было сказано ваше, необходимо разработать конструктор-тест, который осуществляет опрос игроков, ведет подсчет очков и заносит результаты в базу данных.

СЛАЙД7

Основным требованием работы является наличие интерфейса приложения, разрабатываемого в СУБД Microsoft Access 2016. На сегодняшний день СУБД Microsoft Access является одной из самых известных, удобных, простых и быстрых из всего семейства существующих СУБД.

Разработка программы осуществлялась в программе Visual Studio. Был выбран язык программирования C#. Данный язык наиболее оптимален для создания и работы с приложениями при взаимодействии с как с Microsoft Access. Соединение C# с Microsoft Access, на котором находится база данных осуществляются через прямое непосредственное подключение OLE DB, с указание пути к базе прописанное в коде программы.

СЛАЙД8

Структура базы данных представлена на экране. Мы видим 3 таблицы. Игроки, Пользователи и Вопрос-Ответ. Связь осуществляется по полям ID.

СЛАЙД9

В Visual Studio можно редактировать код, поэтому в данной работе не использовался отдельный редактор, поскольку эти функции предусмотрены в данной программе. Visual Studio включает в себя следующие полезные компоненты:

* подсветка синтаксиса (как мы видим, цвет текста различается, это помогает быстрее ориентироваться в коде)
* проверка правильности расстановки скобок (при написании открытой скобки или фигурной скобки, закрывающая появляется автоматически)
* контекстная помощь по коду (при вводе символов появляется окошко с возможными вариантами продолжения).

СЛАЙД10

При старте программы появляется главное окно, игра начинается по нажатии кнопки «Начать игру». После нажатия кнопки – появляются вопрос и варианты ответа. При клике на верный или не верный ответ появляется символ (зеленая галка или красный крестик), результат ответа записывается и появляется кнопка перехода на следующий вопрос.

СЛАЙД11

На форме присутствуют скрытые элементы (dataGridView1 и 2 и textBox1) необходимые для работы программы, но не представляющие интереса для пользователей, в них поступает информация из базы данных (число вопросов, верный ответ, и рандомный порядок вопросов)

СЛАЙД12

В игре присутствуют голосовые оповещения, воспроизводящиеся в заданных точках программы. При старте игры, выходе из нее и при ответе на вопрос, верный он или нет.

СЛАЙД13

Кроме голосового сообщения при выборе ответа так же на экране возникают графические элементы, свидетельствующие о верности ответа.

СЛАЙД14

По мере продвижения в игре идет набор очков, их общее количество указывается внизу окна игры. Так же для удобства были добавлены изменяемые графические изображения вида «смайлик». Смайлик меняется в зависимости от общего уровня очков.

СЛАЙД15

По завершении вопросов игра выдает сообщение об этом.

СЛАЙД16

Вопросы можно редактировать в базе, открыв ее в программе Microsoft Access. Здесь показаны все имеющиеся на данный момент вопросы в базе. Вопросы и отеты можно менять, добавлять или удалять.