

# 使用说明

张敏濠 | 2020080308 | 土木 03

## 1 介绍

这个篮球比赛管理系统是分成三个主要的画面：**委员会**，**球队**，和**访客**。委员会画面的功能大概包括审批功能，创建篮球比赛的列表，和其他查看功能。球队画面的功能大概包括注册球队账户功能，申请球员信息的功能，和查看比赛开始后的任何信息（日程表，球员信息等等）。最后，访客画面的功能大概包括查看比赛日程列表和预定/买比赛门票的功能。

## 2 登录



The screenshot shows a window titled "篮球国际赛管理系统" (Basketball International Competition Management System). It features two buttons at the top right: "注册" (Register) and "访客访问" (Guest Access). Below these are two input fields labeled "用户" (User) and "密码" (Password). At the bottom right, there are two buttons: "登录" (Login) and "取消" (Cancel).

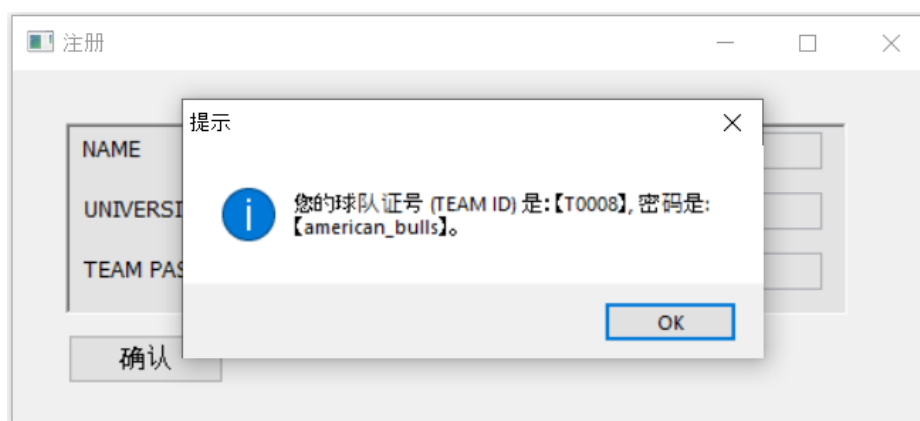
这是系统应用的第一界面，就是有登录功能，注册功能，和访客访问的功能。这里能用两种账户来登录：球队和委员会的。首先，每个球队都要注册球队的基本信息来新建新的账户，例如：



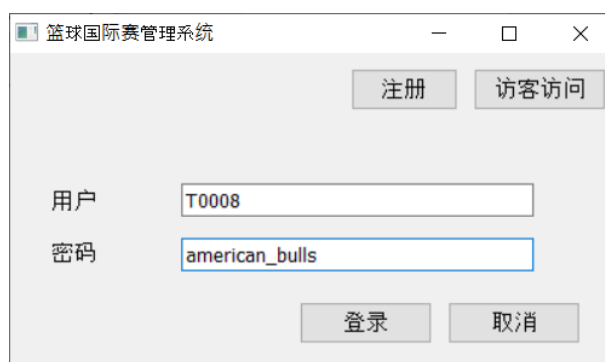
The screenshot shows a window titled "注册" (Register). It contains three input fields: "NAME" with the value "American Bulls", "UNIVERSITY" with the value "美国国际大学", and "TEAM PASSWORD" with the value "american\_bulls". Below these fields is a button labeled "确认" (Confirm).

2022 年 1 月 3 日

单击”确认”后会发布账户信息：



然后就会登录了：



### 3 球队画面



2022 年 1 月 3 日

这里球队画面有两个按钮：“比赛信息”和“申请”按钮。在左上方有账户号的文字；在左下方有申请截止的日期；在右下方有登出的按钮。当登录后，界面会表现这样的：



因为申请时期还没结束，所以比赛信息的按钮被禁用。首先要申请球员的信息为通过委员会的检查和审批。单击申请按钮后出了下面的界面：



关于申请界面的功能和描述：

- 在左下方有账户号和申请状态的信息；目前这个账户还没申请，就表示“无申请”的状态。
- *DataWindow* 的表会表示所增加的球员信息

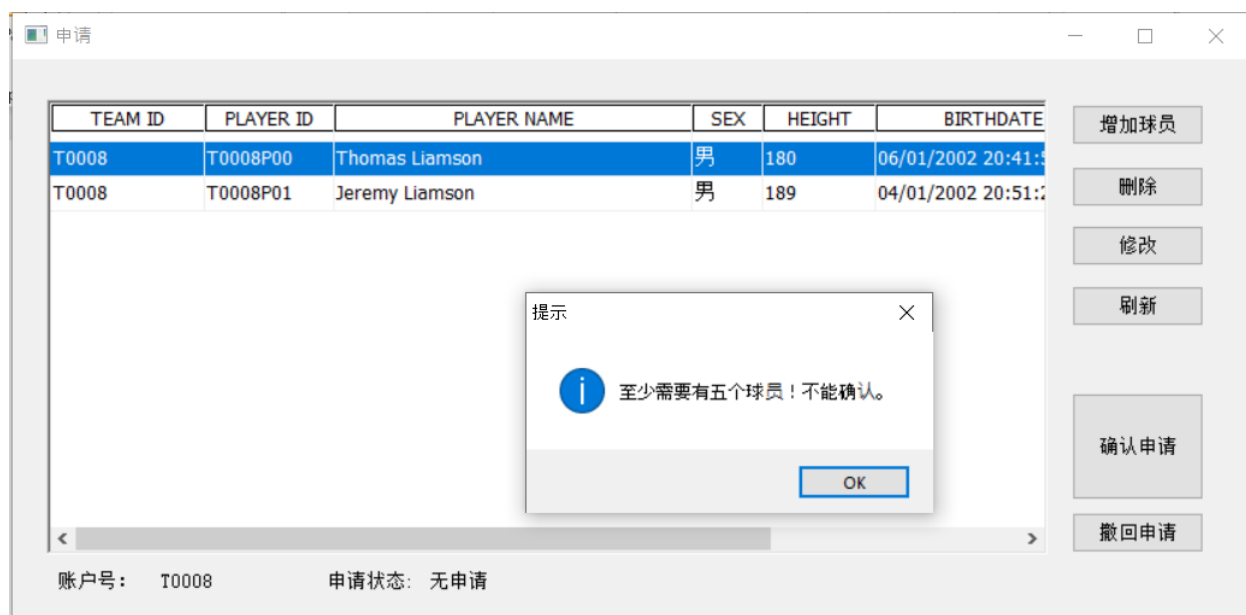
2022 年 1 月 3 日

- “刷新”按钮是为了刷新 *DataWindow* 的内容（最优化是自动的刷新功能，但有时候做自动刷新的代码无法作用，所以就加刷新功能。以后在其他的界面也有刷新的按钮）
- “增加球员”按钮能展开“球员信息”的编辑界面，球员的身份证号会自动地制定（目前球员身份只能从“...P00”到“...P09”制定, 超过的话会出现问题，就要先删除信息）。单击“保存”按钮之后就会把球员信息保存到数据库。“修改”按钮的功能首先要用鼠标单击选一行（从 *DataWindow*），然后就能单击修改来改变已存在的球员信息。下面是球员信息的界面：

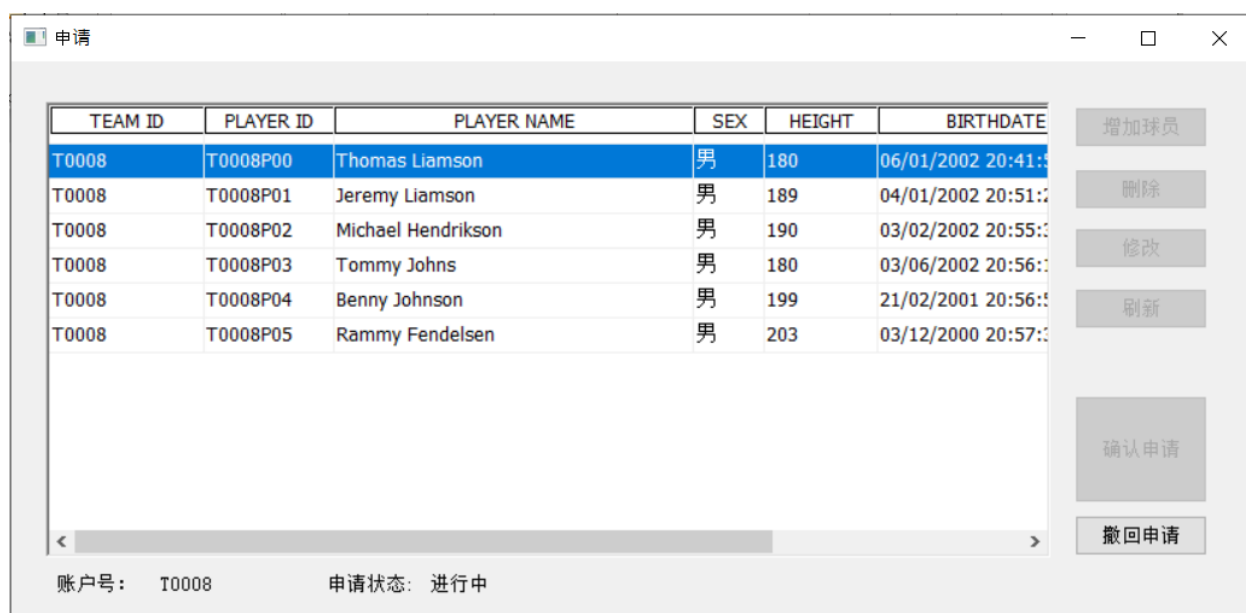
增加信息后最会单击刷新的按钮，表示球员列表：

- 删除的功能是直接的；首先会提出一个提示；确认后就把被选的信息删掉。
- 如果已经增加相关的信息，就能继续单击“确认申请”按钮。因为每个球队至少需要要有五个人，系统会自动地拒绝“确认申请”的功能，并会提出提示：

2022 年 1 月 3 日



假如成功地申请，申请状态会变成“进行中”，就等委员会的审批。然后，确认后，任何编辑的按钮就被禁用。

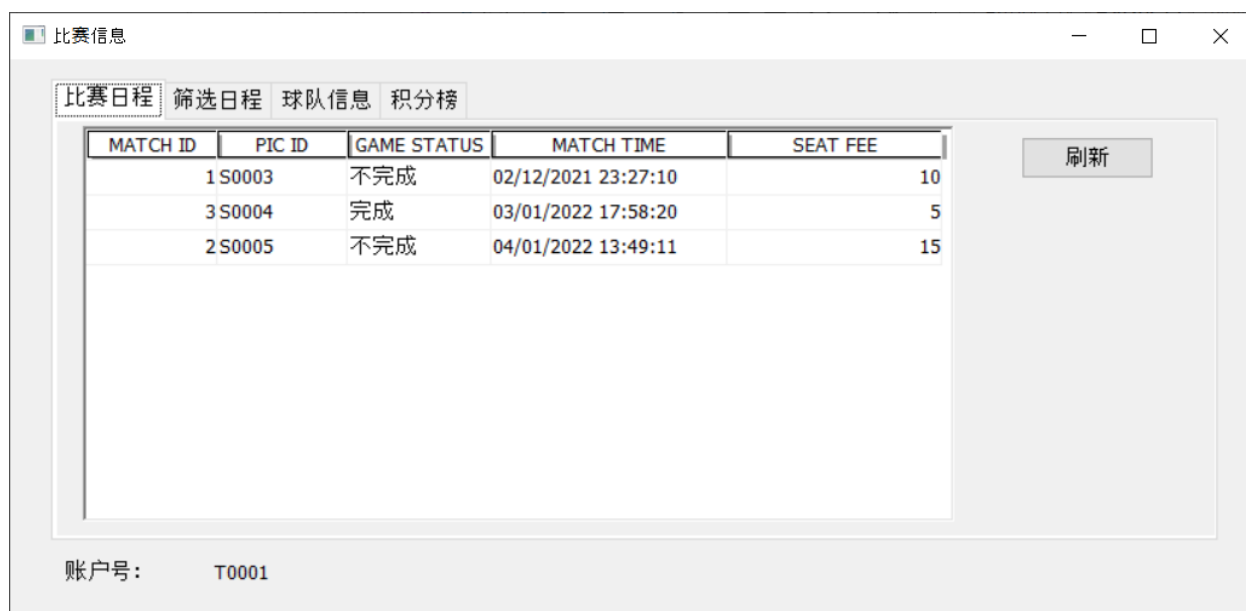


- 最后是“撤回申请”的功能。如果被单击的话，所有跟账户球队号相关的球员信息都被删掉。接着，账户能做新的申请信息。

2022 年 1 月 3 日

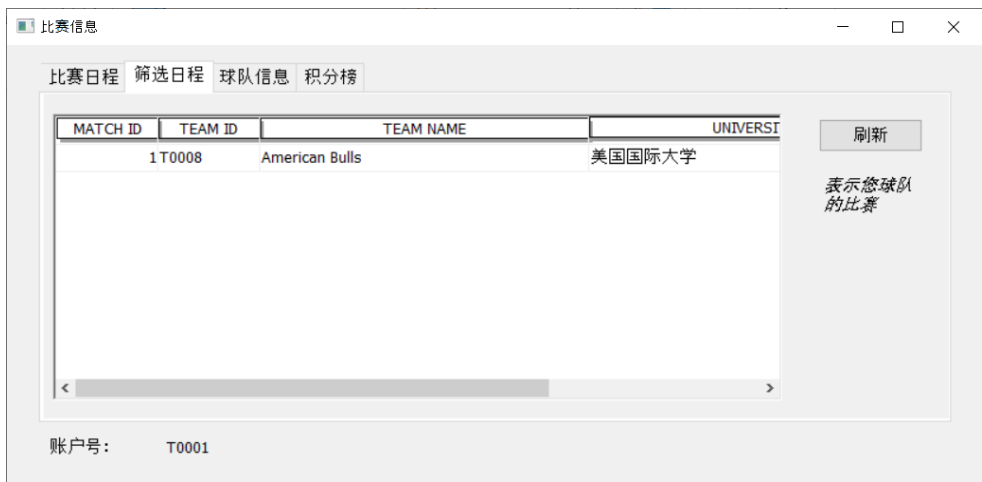


上面是委员会停止申请的界面状态，申请按钮被禁用。

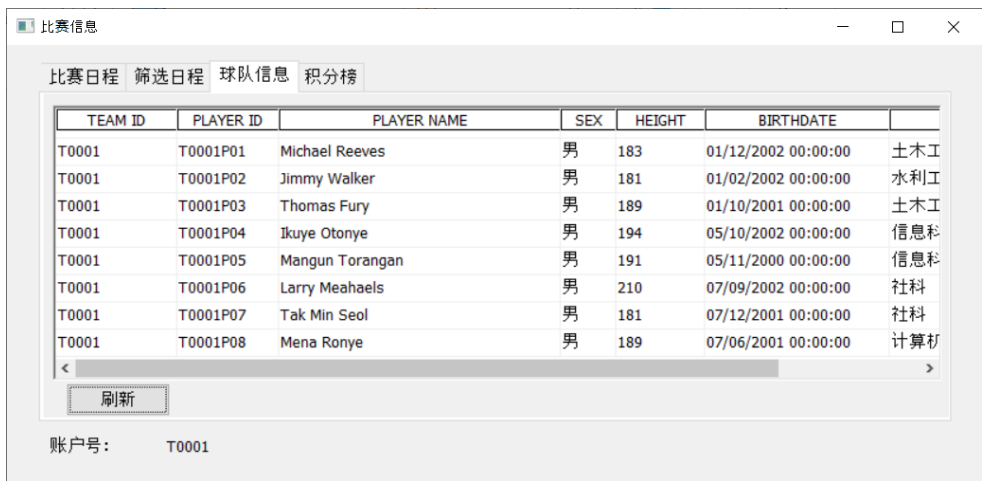


单击比赛信息后就能进入‘比赛信息’的画面。首先有比赛日程的列表。

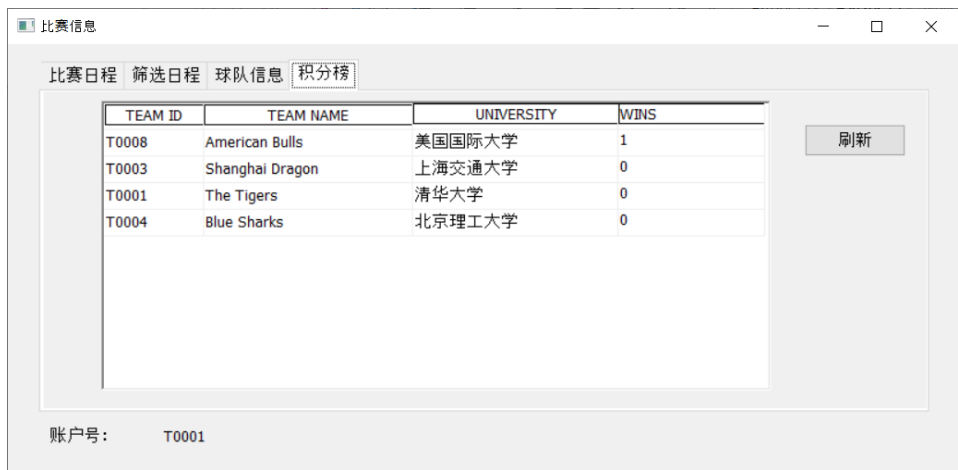
2022 年 1 月 3 日



“筛选日程”的界面表示登录球队账户的比赛，例如这里是有“T0001”球队正好的比赛。



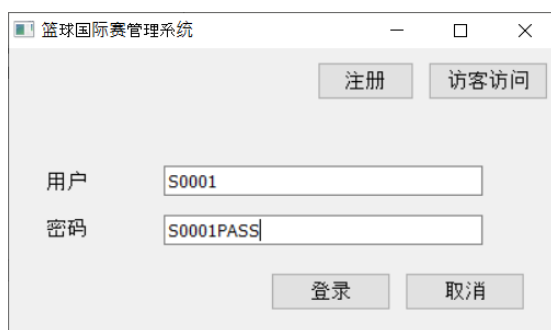
“球员信息”界面表示所球队的球员信息。



最后，积分榜表示目前所球队的积分榜状态（赢次数）。

2022 年 1 月 3 日

## 4 委员会



篮球国际赛管理系统

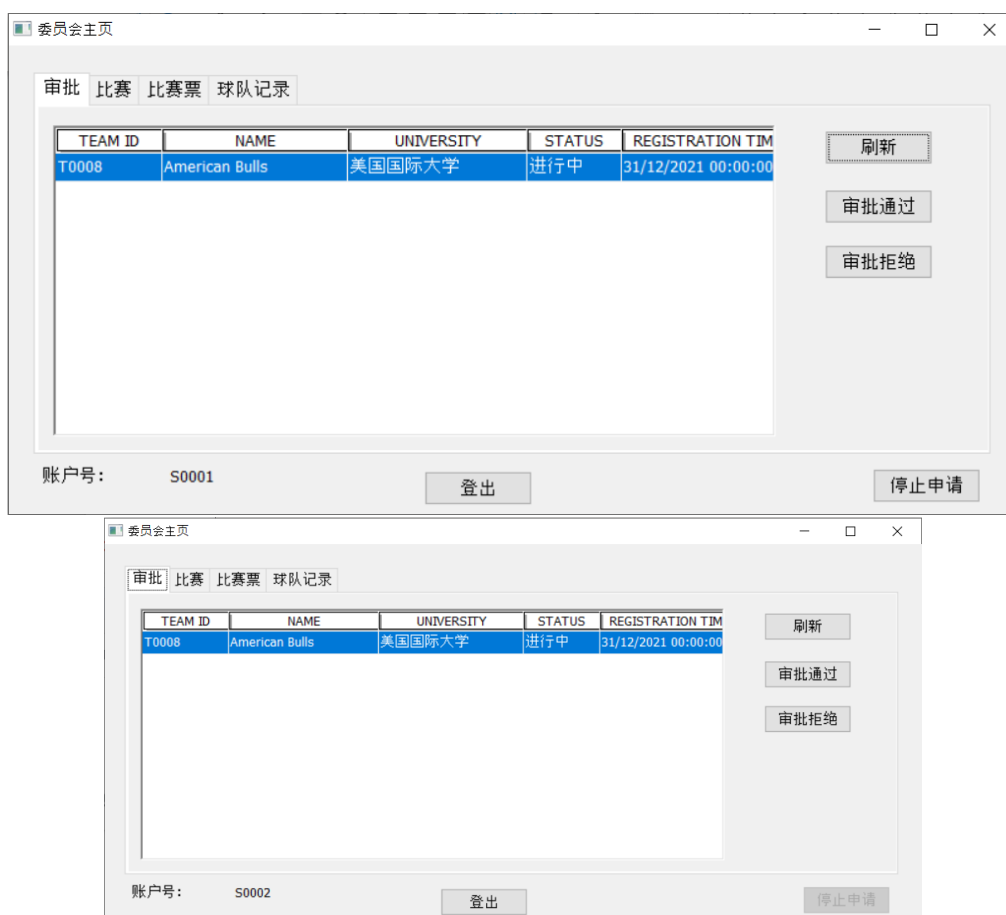
注册 访客访问

用户 S0001

密码 S0001PASS

登录 取消

现在就用一个委员会的账户来登录到系统：



委员会主页

审批 比赛 比赛票 球队记录

TEAM ID	NAME	UNIVERSITY	STATUS	REGISTRATION TIM
T0008	American Bulls	美国国际大学	进行中	31/12/2021 00:00:00

刷新

审批通过

审批拒绝

账户号: S0001

登出

停止申请

委员会主页

审批 比赛 比赛票 球队记录

TEAM ID	NAME	UNIVERSITY	STATUS	REGISTRATION TIM
T0008	American Bulls	美国国际大学	进行中	31/12/2021 00:00:00

刷新

审批通过

审批拒绝

账户号: S0002

登出

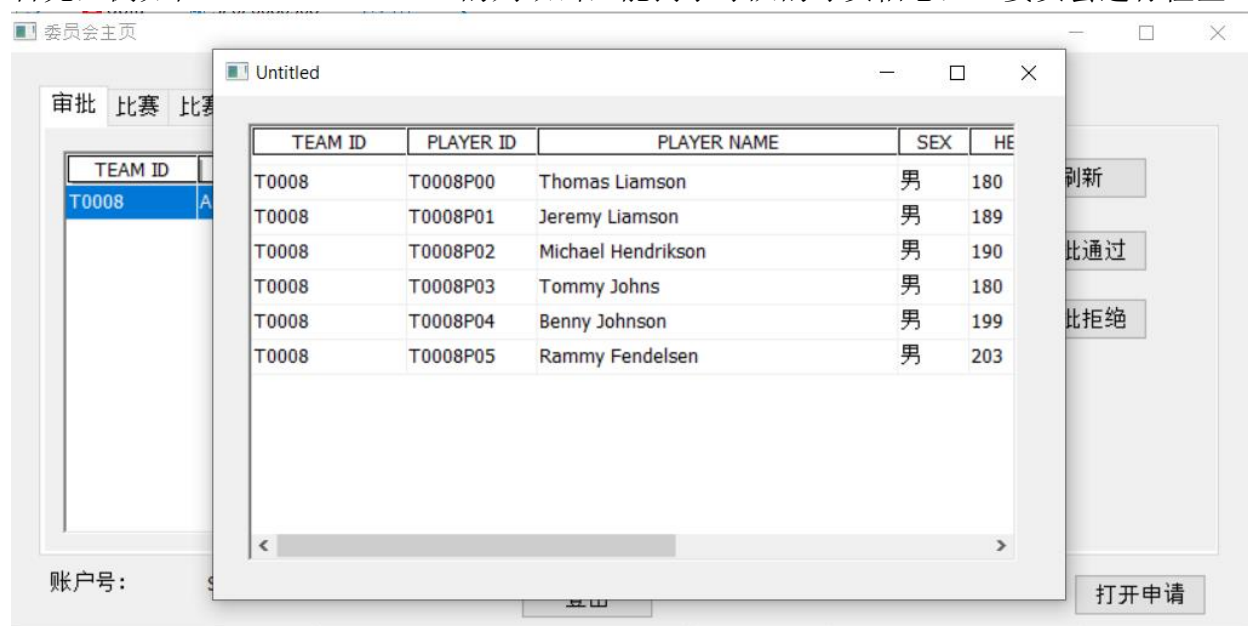
停止申请

关于委员会，在右下方有“停止申请”的按钮，就是把在球队界面的申请功能变成禁用。对这个按钮是只能被主任委员会（这里主任委员会是“S0001”账户的人）。其他委员会界面的停止按钮被禁用。

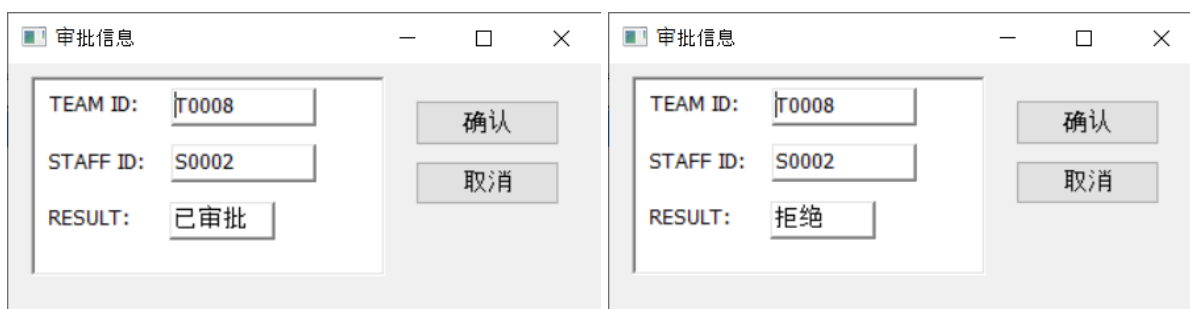


2022 年 1 月 3 日

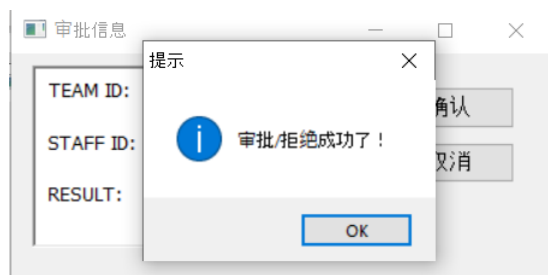
首先，例如在 “American Bulls” 的列双击，能揭示球队的球员信息，让委员会进行检查：



委员会的界面表示审批的界面。上次对 “American Bulls” 的球队有做了一个申请，并申请状态还是表现 “进行中”。左下方有委员会的账户号。所 “进行中” 状态的申请会在这个 DataWindow 列表出来。委员会就能选择 “通过” 或 “拒绝” 的按钮，就会表示下面的界面：



单击按钮后最会表现其中一个审批界面; 委员会身份证号 (STAFF\_ID) 就是目前登录委员会的账户号（审批的负责人）。单击确认后被审批的球队审批状态变成 “已审批” 或 “拒绝”。



2022 年 1 月 3 日

下个界面就是“比赛”的界面，也有相关的主要功能，包括增加，删除，修改，和刷新的按钮（关于功能作用跟球队部分的编辑界面类似的）。

委员会主页

审批 比赛 比赛票 球队记录

MATCH ID	PIC ID	GAME STATUS	MATCH TIME	SEAT FEE
1	S0003	不完成	02/12/2021 23:27:10	10
3	S0004	完成	03/01/2022 17:58:20	5
2	S0005	不完成	04/01/2022 13:49:11	15

增加比赛  
删除比赛  
修改比赛  
刷新

账户号：S0002 登出 停止申请

下面是增加或修改比赛信息的编辑界面（委员会一共有 10 个人，能选择）：

比赛信息

MATCH ID: 4 保存 取消

PIC ID:

GAME STATUS:

MATCH TIME: 00/00/0000 00:00:00

SEAT FEE: ,00

比赛信息

MATCH ID: 4 保存 取消

PIC ID:

GAME STATUS: 

S0001  
S0002  
S0003  
S0004  
S0005  
S0006  
S0007  
S0008

MATCH TIME:

SEAT FEE:

然后，如果从比赛界面双击一列，就能出来比赛信息的编辑界面，增加那两个球队会在这个（match）里面打（修改的功能有些问题，所以修改得分需要先删除，然后再增加）

比赛具体信息

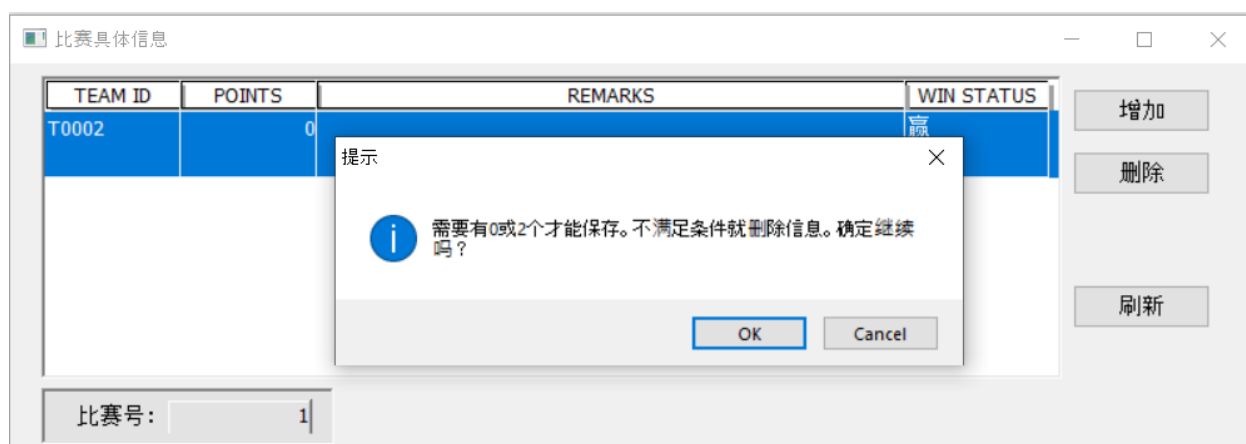
TEAM ID	POINTS	REMARKS	WIN STATUS
T0002	0		赢
T0008	0		输

增加  
删除  
刷新

比赛号：1

2022 年 1 月 3 日

如果想推出界面但只增加一个球队，会提出下面的提示：



然后下面是编辑比赛信息的界面，就能加上 TEAM\_ID 球队身份证号，得分信息，评论，和输赢状态。

The screenshot shows a form for editing match information. The form has the following fields:

- MATCH ID**: A text input field containing the value '1'.
- TEAM ID**: A text input field containing the value 'T0008'.
- TOTAL POINTS**: A numeric input field with a spinner control.
- REMARKS**: A large text area for entering comments.
- WIN STATUS**: A dropdown menu currently showing '输' (Loss).

On the right side of the form, there are two buttons: '保存' (Save) and '取消' (Cancel).

接着，下一个是比赛门票的界面，就表示所买票的人。（其实有筛选的功能，但因为筛选功能有问题，就被删掉）

2022 年 1 月 3 日

委员会主页

审批

比赛

比赛票

球队记录

TICKET ID	MATCH ID	HOLDER NAME	PURCHASING DATE
3	2	Jeremy	02/01/2022 20:08:58
1	1	Michael	03/01/2022 02:36:20
2	1	Jeremy Clark	01/01/2022 13:56:07

显示全部

账户号：S0002

登出

停止申请

最后是球队积分榜的列表界面，表示所参加比赛目前的赢次数状态：

委员会主页

审批

比赛

比赛票

球队记录

TEAM ID	TEAM NAME	UNIVERSITY	WINS
T0002	Beijing Ducks	北京大学	1
T0003	Shanghai Dragon	上海交通大学	0
T0004	Blue Sharks	北京理工大学	0
T0008	American Bulls	美国国际大学	0

刷新

账户号：S0002

登出

停止申请

2022 年 1 月 3 日

## 5 访客访问

访问

MATCH ID	PIC ID	GAME STATUS	MATCH TIME	SEAT FEE
1	S0003	不完成	02/12/2021 23:27:10	10
3	S0004	完成	03/01/2022 17:58:20	5
2	S0005	不完成	04/01/2022 13:49:11	15

显示比赛

双击为看比赛信息

MATCH ID

HOLDER NAME

PURCHASE DATE 00/00/0000 00:00:00

买票

无法退款

最后有访客访问的界面，就表示比赛日程的列表和预定/买票的表。在日程表上能双击，就表现被选比赛的球队信息：

访问

MATCH ID	PIC ID	GAME STATUS	MATCH TIME	SEAT FEE
1	S0003	不完成	02/12/2021 23:27:10	10
3	S0004	完成	03/01/2022 17:58:20	5
2	S0005	不完成	04/01/2022 13:49:11	15

显示比赛

双击为看比赛信息

MATCH ID

HOLDER NAME

PURCHASE DATE 00/00/0000 00:00:00

买票

无法退款

Untitled

TEAM NAME	UNIVERSITY	POINTS	STATUS
Beijing Ducks	北京大学	0	赢
American Bulls	美国国际大学	0	输

2022 年 1 月 3 日

买票时能写想看的 match\_id (比赛号)，名字，和日期。接着能单击“买票”的按钮，提出下面的提示（提醒 match\_id 和 ticket\_id 的信息）：

访问

MATCH ID	PIC ID	GAME STATUS	MATCH TIME	SEAT FEE
1	S0003	不完成	02/12/2021 23:27:10	10
3	S0004	完成	03/01/2022 17:58:20	5
2	S0005	不完成	04/01/2022 13:49:11	15

提示

i

买票成功！你的比赛号：【1】，票号：【4】；请截图或拍照。

OK

显示比赛

双击为看比赛信息

MATCH ID

1

HOLDER NAME

Michael Jonathan Junior

PURCHASE DATE

03/01/2022 21:47:54

买票

无法退款

2022 年 1 月 3 日

## 6 补充说明

目前可以登录账户：

身份	用户证号	密码
球队	T0001	T0001PASS
	T0002	T0002PASS
	T0003	T0003PASS
	T0004	T0004PASS
委员会	S0001	S0001PASS
	S0002	S0002PASS
	S0003	S0003PASS
	S0004	S0004PASS
	S0005	S0005PASS
	S0006	S0006PASS
	S0007	S0007PASS
	S0008	S0008PASS
	S0009	S0009PASS
	S0010	S0010PASS