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-012

Харченко Евгений Викторович

Преподаватель: Милешко Антон Владимирович

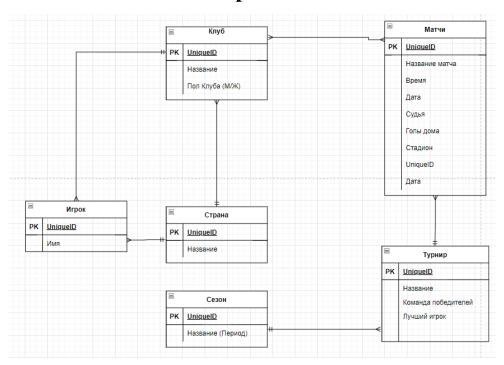
Задание

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.

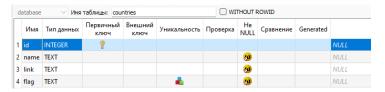


- 1. *Клуб Матч*, **многие к многим (конкретнее здесь к двум)**, матч разыгравется двумя командами, команда может сыграть **множество** матчей.
- 2. Игрок Клуб, **многие к одному**, игрок из одной команды, в команде много игроков.
- 3. *Матчи Турнир*, многие к одному, матч проводится в одном турнире, 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.

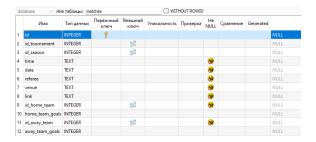
Этап 2. Перевод ER диаграммы в реляционную модель, создание и заполнение БД.

БД в SQLLiteStudio:

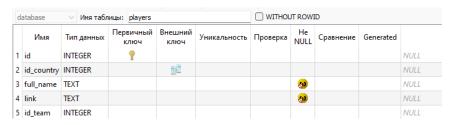
Страна



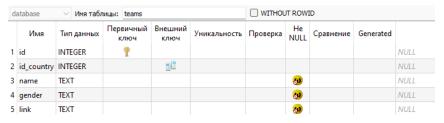
Матчи



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	7	1 4						NULL
3 id_country	INTEGER		1						NULL
4 name	TEXT					80			NULL
5 link	TEXT					80			NULL
6 id_champion	INTEGER		1						NULL
7 id_top_player	INTEGER		n/I						NULL

Этап 3. Проработка визуального интерфейса приложения

Страна	Матч	Игрок	Сезон	Клуб	Турнир	Запрос 1 🕱	Запрос 2 🖇
Name	Gender	ld 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				

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.

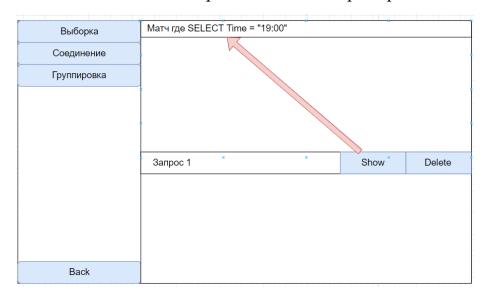


Рис. 2 – Менеджер запросов

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

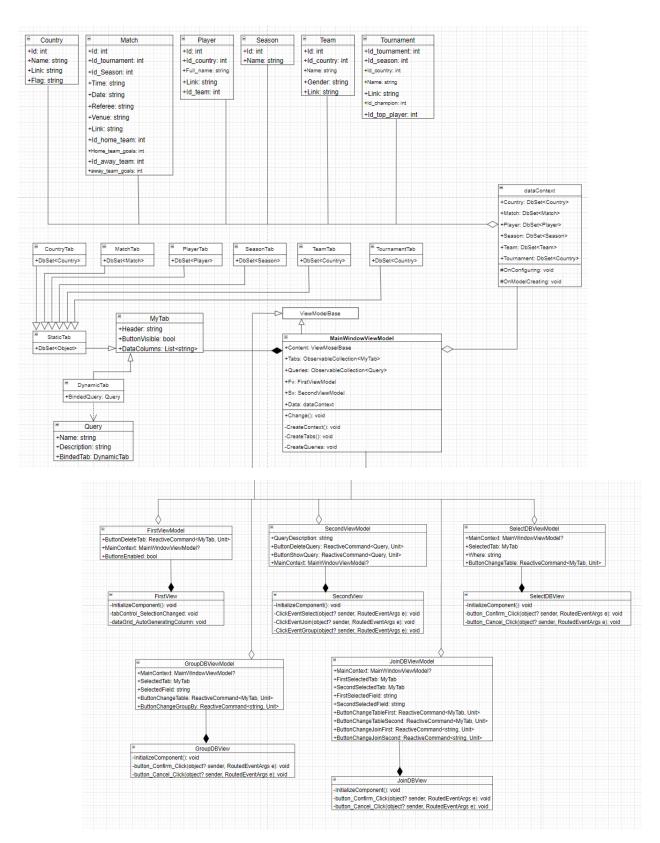


Рис. 4 – Диаграмма классов

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

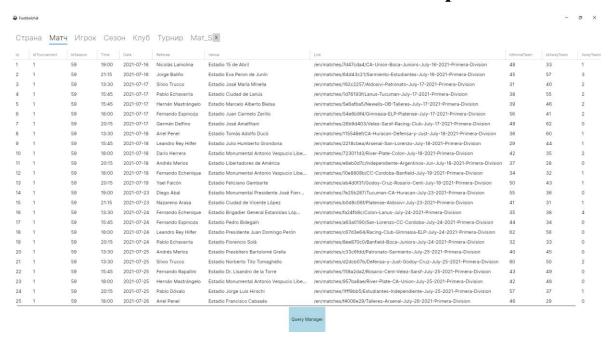


Рис. 5 – Основное окно приложения

6 этап. Реализация менеджера запросов

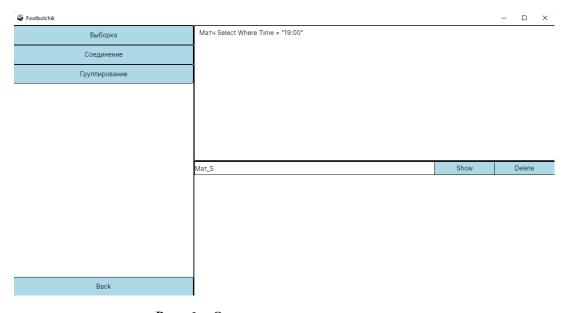
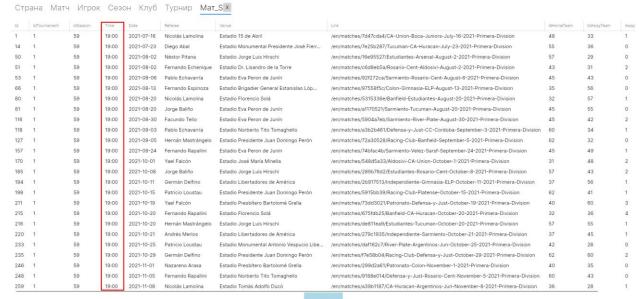


Рис. 6 – Окно с менеджером запросов

D footbolchik



Query Manager

Рис. 7 – Результат выборки