

Manual de uso de SimpleGames



General

El contenido se encuentra englobado en MainWindows, hay 4 funciones.

Generate

Se genera el contenido del pdf, será más detallado dentro del apartado de jugar.

button_clicked

Únicamente vincula los botones del menú principal con la llamada al método que inicia en jugar al asistente, en estadísticas a AnotherWindow que llama a la base de datos en otra ventana y a salir que cierra la aplicación.

Jugar

Se encuentra todo su contenido dentro de la clase MainWindow. Principalmente esta opción del menú te abre una ventana en la que comienza actuando un Wizard, que te pasa por 4 ventanas en las que en la primera página te pregunta por tu nombre y un QComboBox donde eliges el juego que teóricamente has jugado, registras los dos valores en variables, si no se escribe el nombre, no podrá pasar a la siguiente página del wizard, mínimo tendrá que tener algo de texto, y seguidamente se genera en las siguientes ventanas una dificultad aleatoria entre 3 posibilidades (Fácil, Normal y Difícil), la puntuación se establece aleatoria entre 0 y 300, y el tiempo se establece de forma aleatoria siendo tratados las horas, minutos y segundos por variables separadas, para ser añadidos a un formato string a continuación. Cuando se pulsa el botón final tras haber pasado por todas las páginas del asistente, acabará llamando a la función **generate()**, que comienza obteniendo la variable de la puntuación máxima del mismo juego elegido en el wizard registrada en la base de datos de la aplicación para ser tratada más adelante, realiza un next() para registrar dicha cifra. A continuación se forma el contenido que aparecerá en el pdf que se generará, tendrá una plantilla llamada template.pdf guardada en el mismo directorio, tendrá nombre, dificultad, puntuación, tiempo, juego y puntuación máxima del juego, todas ya han sido definidas anteriormente, y se registrará sus textos en el data que será tratado. Ahora se crea una consulta para guardar las 3 primeras puntuaciones registradas en la base de datos, en general, a continuación se comprobará si las 3 puntuaciones son nulas o no, ya que en la base de datos podría no haber datos o tantos datos, en caso de que fuesen nulos se modificarían las variables para que valiesen 0, y se genera una gráfica con dichos valores, además de la última puntuación que has registrado, se exporta la imagen de la gráfica y se establecen sus parámetros, y por último se genera todos estos elementos en el pdf con la salida de "result.pdf", siendo establecidas sus coordenadas, también se mostrará en pantalla a un resultado web, que en este caso sería el pdf recién generado, para poder visualizarlo. Mostrará un mensaje de información de que el pdf se generó correctamente. Hay definidos las acciones de si clickeas el botón 1 ("jugar"), aparecerá todo el wizard que encamina a todo lo mostrado.

Estadísticas

Al pulsar el botón Estadísticas llamará al método que se encarga de cambiar la visibilidad a una ventana nueva que será la ventana que administra directamente con la base de datos llamada "chinook.sqlite", esta ventana se crea a partir de la clase AnotherWindow.

Clase: AnotherWindow

Es la ventana que conlleva, se genera los campos que habían sido generados en el wizard, estos se incluyen a la interfaz visual, y aparecerán 3 botones para añadir, modificar y eliminar, que cada uno llama a una función distinta, que son seleccion, modificar, nueva y borrar.

Selección

Nos quedamos con la fila del primer índice (solo se puede seleccionar una fila). Obtenemos los valores nombre, dificultad, score, tiempo y juego del modelo en esa fila. Modificamos los campos del formulario para establecer los valores y si no hay selección, ponemos la fila inicial a un valor que indica que no está seleccionada ninguna fila.

Selección

Si la fila seleccionada es válida, se obtienen los valores de los campos de formulario, se actualizan los campos en el modelo y se ejecutan los cambios en el modelo.

Modificar

Guardamos en la variable nuevaFila el número de filas del modelo, insertamos una nueva fila en el modelo en la posición de ese valor, seleccionamos la fila nueva y ponemos en blanco el texto de la dificultad, se establece en blanco el resto de campos.

Nueva

Si es una fila válida la seleccionada, se borra la fila en el modelo, se actualiza la tabla, y se pone la fila actual a -1. Por último se resetea los valores en los campos del formulario.

Salir

Al pulsar el botón llamará una función que cerrará la aplicación.