# Documentatie - NBA Application

Tip aplicatie: Windows Forms Application

Autor: Borca Darius

Titlu proiect: Tema T1 - NBA Application

## 1. Scopul aplicatiei

Aplicatia "NBA Application" are ca scop prezentarea informatiilor despre jucatori din liga de baschet nord-americana (NBA) intr-un mod interactiv si vizual. Utilizatorul poate selecta un jucator dintr-o lista si poate vizualiza detalii precum echipa, pozitia si performantele recente ale acestuia.

## 2. Functionalitati

Aplicatia ofera urmatoarele functionalitati:

* Selectarea unui jucator NBA dintr-o lista (ComboBox)
* Afisarea informatiilor despre jucator:

- Echipa  
 - Pozitia pe teren  
 - Statistici recente (puncte, recuperari, pase decisive)

* Afisarea unei imagini reprezentative pentru jucator
* Redarea unui videoclip asociat jucatorului (fragment din meci sau highlight)
* Afisarea logo-ului NBA pentru identitate vizuala

## 3. Structura aplicatiei

Aplicatia este structurata pe mai multe clase si fisiere, dintre care cele principale sunt:

### 3.1 Clasa Player

Clasa Player contine informatii despre un jucator:  
- Name - numele jucatorului  
- Team - echipa din NBA  
- Position - pozitia pe teren  
- LastPoints - puncte marcate in ultimul meci  
- LastRebounds – recuperari in ultimul meci  
- LastAssists - pase decisive in ultimul meci  
- ImagePath - calea catre imaginea jucatorului  
- VideoPath - calea catre videoclipul jucatorului

### 3.2 Clasa Program

Contine punctul de intrare al aplicatiei, metoda Main, care initializeaza fereastra principala Form1.

## 4. Tipuri de controale utilizate

Aplicatia utilizeaza cel putin cinci tipuri de controale diferite:

1. ComboBox – pentru selectarea jucatorului

2. Label – pentru afisarea textului descriptiv si a statisticilor

3. TextBox – pentru afisarea datei aplicatiei

4. PictureBox – pentru afisarea imaginilor (logo si poza jucatorului)

5. AxWindowsMediaPlayer – pentru redarea videoclipurilor

## 5. Utilizare

1. La pornirea aplicatiei, utilizatorul vizualizeaza lista de jucatori in ComboBox.  
2. La selectarea unui jucator, se incarca automat informatiile aferente:  
 - Statistici recente (puncte, pase, recuperari)  
 - Echipa si pozitia  
 - Imaginea jucatorului  
 - Videoclip multimedia  
3. Utilizatorul poate schimba selectia oricand pentru a vedea datele altui jucator.

## 6. Resurse multimedia

Aplicatia utilizeaza fisiere multimedia (imagini si videoclipuri) salvate local, a caror cale este definita in obiectele de tip Player.

## 7. Capturi de ecran

Imaginea 1 - Interfata aplicatiei la pornire  
  
A screenshot of a video

AI-generated content may be incorrect.

Imaginea 2 - Informatii despre un jucator selectat  
  
A basketball player on a court

AI-generated content may be incorrect.