

Instituto Tecnológico de Costa Rica

Base de Datos I

Grupo 01

Proyecto programado #2

Campeonato Mundial de Fútbol

Profesor: William Mata Rodríguez

Estudiante:

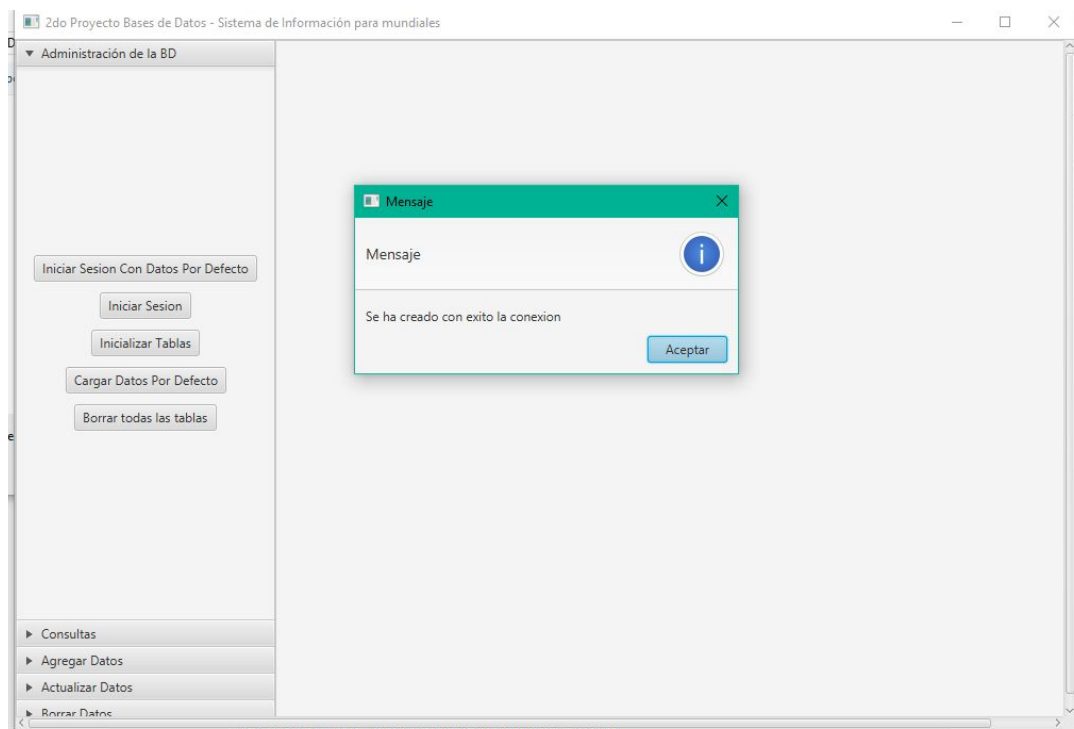
Gerardo Monge Corella 2015145533

II Semestre 2017

➤ Ventana Principal

Este programa hace uso en su mayoría de un panel dinámico en donde cambiará la información según así lo quiera el usuario. Todas las opciones que tiene este programa se encontrarán en un SideBar en el costado izquierdo del programa.

➤ Inicio de Sesión:



Al usuario se le darán dos opciones para iniciar sesión, en una usa datos por defecto “hardcoded” que se sabe funcionan dentro de la máquina en la que se desarrolló este programa. Sin embargo es obvio que esto podría traer problemas en otras máquinas, por lo tanto se da la opción de iniciar sesión ingresando el usuario y el password, cuando se haga la conexión, si esta es exitosa el mensaje de la figura es mostrado.

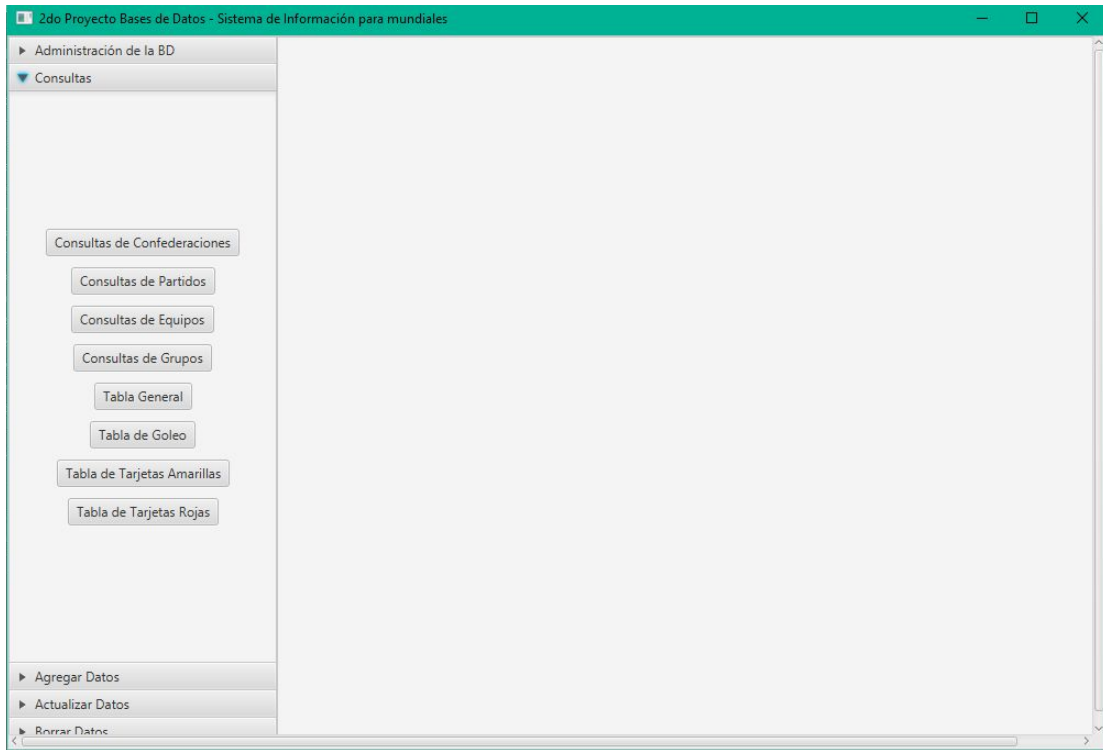
➤ Carga de datos:

Con el fin de maximizar la portabilidad se ofrece una funcionalidad dentro del panel de administración de la base de datos, que le permite al usuario inicializar las tablas y luego cargar los datos.

➤ Borrado de tablas:

Finalmente, en este panel se encuentra un botón para borrar las tablas, en caso de que se quiera cambiar algún parámetro o demás.

➤ Consultas



En este panel se pueden encontrar las consultas generales que se pidieron para el desarrollo de este proyecto.

- Consulta de Confederaciones
- Consulta de Partido (Informe Oficial)
- Consulta de Equipos
- Consulta de Grupos (Tabla de grupos)
- Tabla general de posiciones
- Tabla de goleo
- Tabla de tarjetas amarillas
- Tabla de tarjetas rojas

Cada botón llevará al resultado de su consulta, para términos de funcionalidad, no hay mucho que agregar, ya que estas funcionalidades son solo consultas, es decir la interacción con el usuario es poca o nula, solo se muestran los datos deseados.

Agregar Datos (CRUD)

2do Proyecto Bases de Datos - Sistema de Información para mundiales

- Administración de la BD
- Consultas
- Agregar Datos
 - Agregar Confederacion
 - Agregar Arbitro
 - Agregar Equipo
 - Agregar Jugador
 - Agregar Entrenador
 - Agregar Federativo
 - Agregar Asistente Tecnico
 - Agregar Partido
 - Agregar Grupo
 - Agregar Sede
 - Agregar Delegacion
 - Agregar Cuerpo Arbitral
 - Agregar Gol
 - Agregar Reposicion
 - Agregar Tarjeta
 - Agregar Penal

Numero de Pasaporte: Buscar

Nombre de Pila:

Primer Apellido:

Segundo Apellido:

Fecha de nacimiento:

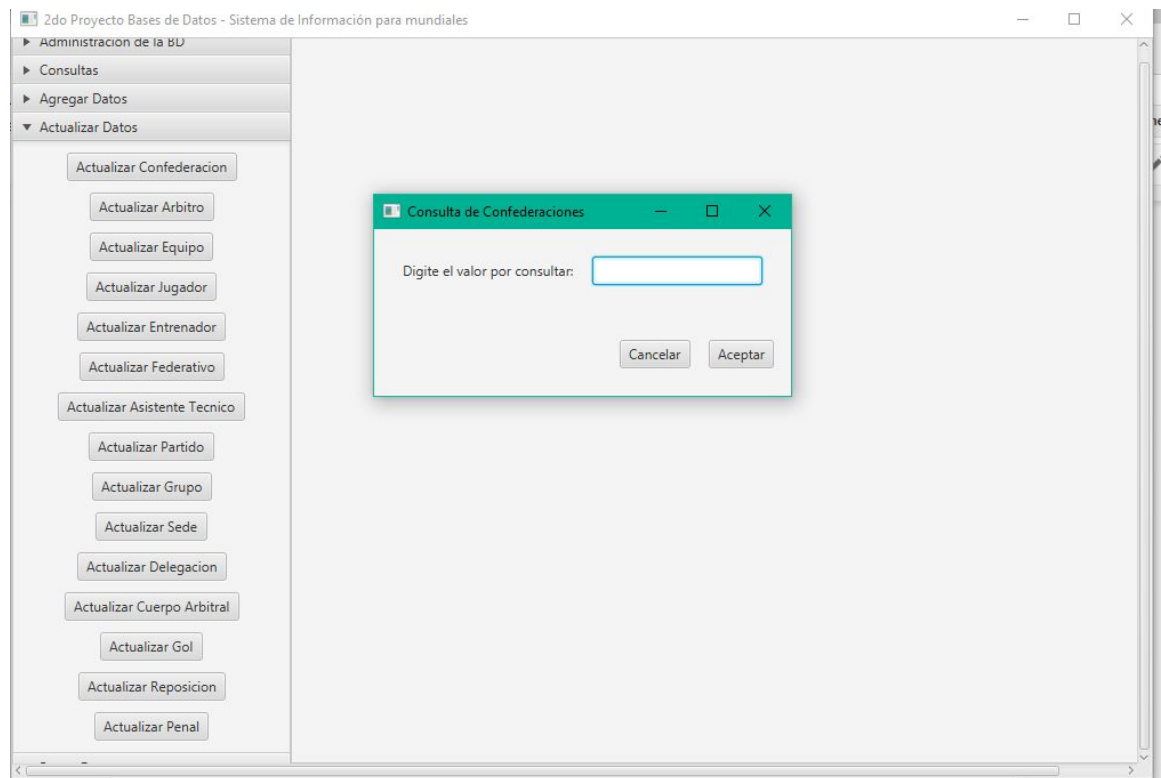
Fecha de Inicio en campeonatos mundiales:

Nacionalidad

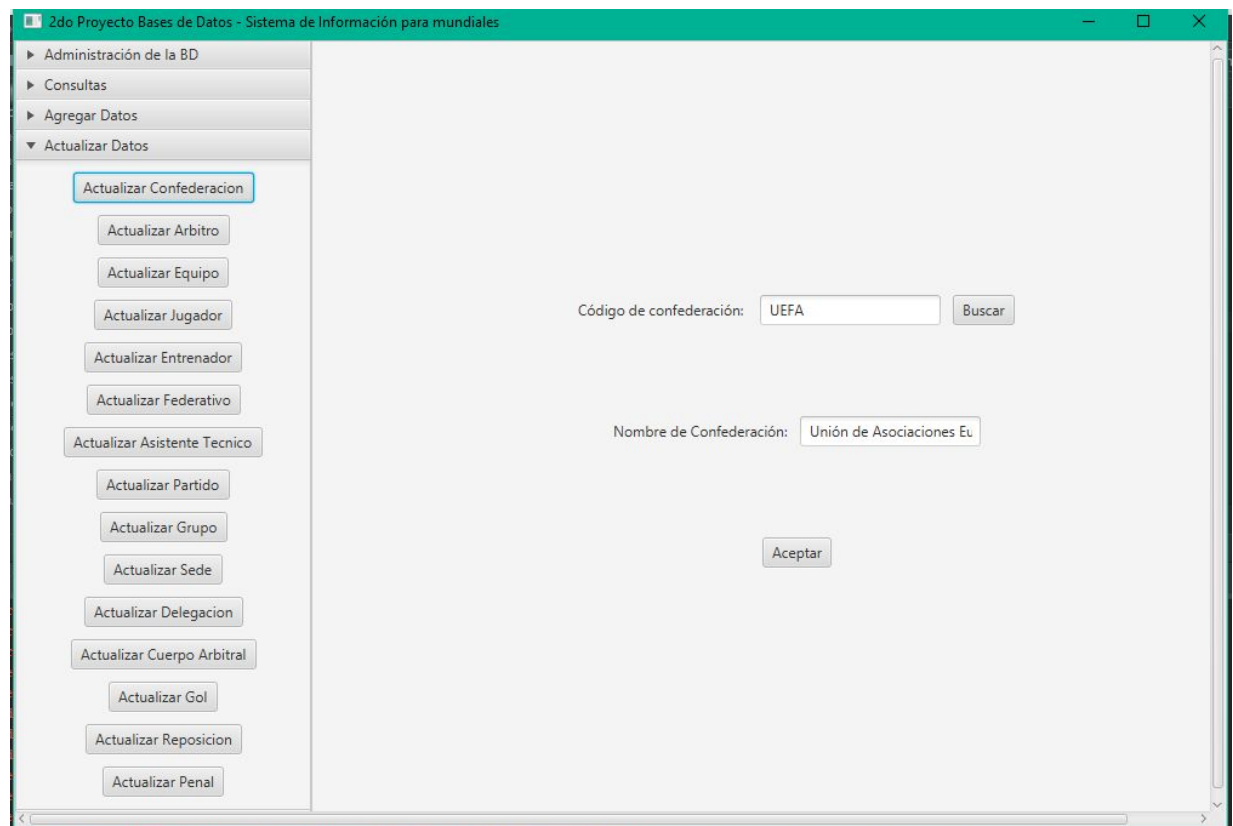
Aceptar

En este panel se encontrará con botones que le permitirán crear instancias de todas las entidades de las que se hacen uso en esta base de datos, para cada una de ellas el panel en el que se espera la información es diferente, en este paso se muestra el panel que se abre al dar click sobre “Agregar árbitro”. Aquí se espera el usuario ingrese una instancia nueva de la entidad, sin embargo también se da la opción para que el usuario pueda actualizar la información de una instancia ya existente, esto mediante el botón “Buscar”, este hará un query donde buscará los datos de la información que el usuario ingresa y populará la ventana con esta información.

➤ Actualizar Datos (CRUD)



En este panel se encontrará con botones que le permitirán actualizar instancias ya existentes de la una entidad. Con este fin el programa primero despliega un PopUp o Dialog en el que el usuario ingresará el PK de la instancia que desea actualizar, realizado esto, el programa desplegará una ventana con la información existente y los campos para cambiarlos, por ejemplo:



Es importante notar que estos dos últimos paneles despliegan una información muy parecida, esto es porque funcionalmente son las mismas formas, simplemente se agregó la funcionalidad del popup como algo más intuitivo o como una opción más. El programa siempre intentará primero crear el objeto y si esto falla intentará actualizar el objeto y si de nuevo esto falla significa que hay un problema más allá.

➤ Borrar Datos

2do Proyecto Bases de Datos - Sistema de Información para mundiales

- Administración de la BD
- Consultas
- Agregar Datos
- Actualizar Datos
- Borrar Datos
 - Borrar Arbitro
 - Borrar Confederacion
 - Borrar Equipo
 - Borrar Jugador
 - Borrar Entrenador
 - Borrar Federativo
 - Borrar Asistente Tecnico
 - Borrar Partido
 - Borrar Grupo
 - Borrar Sede
 - Borrar Delegacion
 - Borrar Cuerpo Arbitral
 - Borrar gol
 - Borrar Reposicion

Borrar Arbitro

Digite el valor por consultar: 32000

Cancelar Aceptar

Fecha de nacimiento: 10/15/2015

Fecha de Inicio en campeonatos mundiales: 9/4/2017

Nacionalidad Prueba

Aceptar

En este panel se muestran los botones para hacer operaciones de borrado sobre las entidades. Al usuario se le pedirá que inserte el valor por borrar (siendo este el primary key de la tupla que se desea borrar). Luego de este paso, el programa borra la instancia deseada y muestra un texto de éxito como el siguiente:

2do Proyecto Bases de Datos - Sistema de Información para mundiales

Administración de la BD

Consultas

Agregar Datos

Actualizar Datos

Borrar Datos

Borrar Arbitro

Borrar Confederacion

Borrar Equipo

Borrar Jugador

Borrar Entrenador

Borrar Federativo

Borrar Asistente Tecnico

Borrar Partido

Borrar Grupo

Borrar Sede

Borrar Delegacion

Borrar Cuerpo Arbitral

Borrar gol

Borrar Reposicion

Mensaje

Mensaje

Se ha borrado con éxito

Aceptar

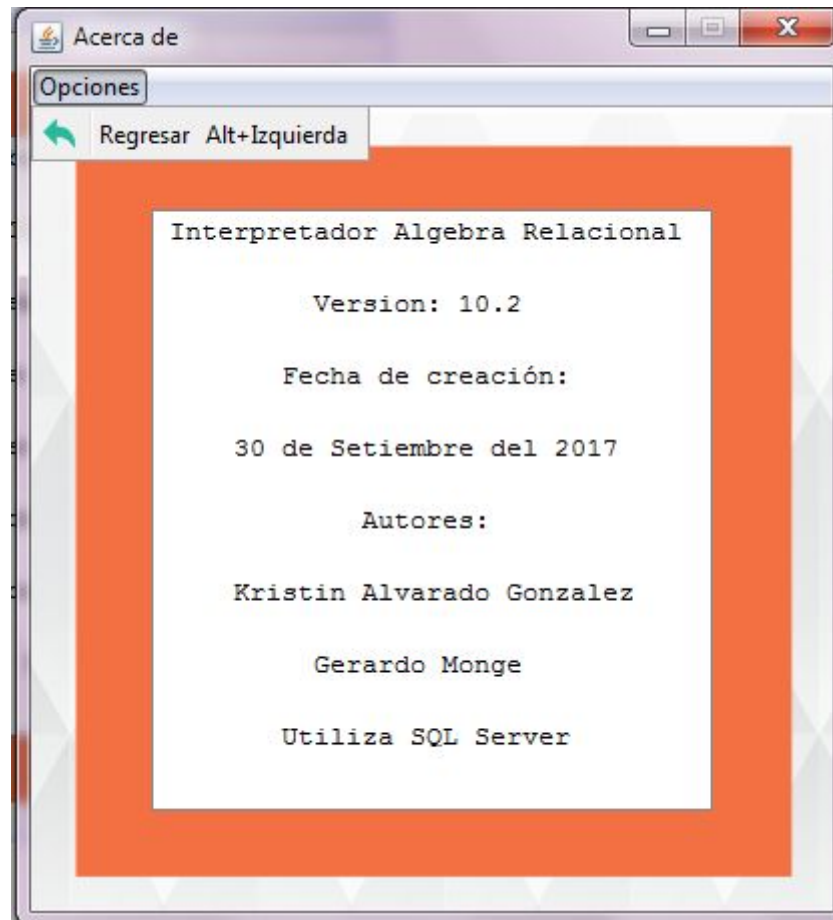
Fecha de nacimiento: 10/15/2015

Fecha de Inicio en campeonatos mundiales: 9/4/2017

Nacionalidad Prueba

Aceptar

➤ Acerca de



Esta ventana muestra la información de la aplicación:

- Nombre
- Versión
- Fecha de creación
- Autores
- Que tipo de base de datos utiliza.

Para cerrar la ventana sin cerrar la aplicación se debe dar click en el botón de Regresar en el menú de la ventana.