Проект игры

Подготовил ученик 9А класса Ионов Максим Андреевич

Идея проекта

Проект представляет собой простую библиотеку, где можно просматривать книги и их описание, добавлять новые книги и изменять старые, а для администратора есть функция управления пользователями.

Реализация проекта

В игре присутствуют классы и их наследование, применяется работа с базой данных –добавление, обновление и удаление записей. Присутствует разделение уровней пользователей: незарегистрированный пользователь может только видеть список книг, зарегистрированный пользователь может просматривать книги и их описание, опытный пользователь может добавлять книги и редактировать свои книги, а администратор может удалять и изменять все книги, просматривать список пользователей и блокировать их. Основные классы: базы и таблиц – DB, BooksModel и UsersModel, форм – ViewBookForm, AddFileBookForm, AddBookForm, ModifyBookForm, LoginForm, RegisterForm.

Технологии

Во время разработки проекта применялись библиотеки flask, flask\_wtf, wtforms и sqlite3, классы и их наследование. Всего в проекте, учитывая html-файлы, насчитывается более 500 строк.

Вывод

Я научился создавать веб-сервер на языке программирования Python. Библиотека, которую я представил, может быть доработана и улучшена, например, с помощью добавления журнала, в который записывались бы все действия на веб-сервере, изменения работы с файлами книг и улучшения внешнего вида страниц, хранения паролей в зашифрованном виде.

