**Тз для Романа Голубева для проекта “Petinator”**

0. Присоединить к проекту базу данных.

1. В классе Questions в статическое поле countOfQuestion выгружаем наибольшее ID вопроса + 1 (чтобы получилось фактическое количество вопросов в базе данных).

2. В классе Questions в статическое поле countOfAnimals выгружаем наибольшее ID вопроса + 1 (чтобы получилось фактическое количество животных в базе данных).

3. В классе Questions в массив frequencyOfChoise выгрузить значения столбца «частота загадывания».

4. В конструкторе по умолчанию класса Questions выгружаем формулировки вопросов в массив questions, где итератором будет являться ID.

5. В конструкторе по умолчанию класса Questions выгружаем названия животных в массив animals, где итератором будет являться ID.

6. В конструкторе Guess(Questions& quest) класса Guess на 21 строчке вместо «quest.answersForAnimals[i][j]» выгружаем ответ c ID “j” для животного с ID “i”.

7. В конструкторе Winning(Questions&, int) класса Winning увеличить на единицу поле «частота выбора» для животного с ID animal.

8. В конструкторе AddNewAnimal(Questions&, QString) класса AddNewAnimal загрузить animal – название нового животного в первую и вторую таблицу на нужные места, указав для него новый ID, который на единицу больше старого.

9. Для него же загрузить ответы на нужные места из массива quest.answersFromUsers. Один раз там встретится двойка – вместо нее выгрузить 0.

10. Для него же установить «частоту выбора» равной 2.

**Срок сдачи** – 23:59 среды пятого декабря.