|  |
| --- |
| 1. Các trường có màu chữ xanh ở các bảng ban đầu có giá trị =0, không được nhập mà được tự động cập nhật |
| từ bảng khác.  Trigger cauthu: [trg\_SoluongCauThuDoiBong] |
| 2. Khi nhập cầu thủ, chọn mã đội sẽ chỉ hiển thị danh sách các cầu thủ ở đội đó và khi cập nhật ds các cầu thủ |
| thì trường Số lượng cầu thủ trong bảng **Doi bong** được cập nhật theo.  CauthuDAO -- > getDatabyID  cbxDoiBong\_SelectedIndexChanged |
| 3. Trong bảng **Trận đấu - cầu thủ**: Mã đội chỉ hiện ds 2 đội bóng trong bảng Trận đấu; Mã cầu thủ chỉ hiện danh |
| sách các cầu thủ ở mã đội tương ứng |
| và khi cập nhật mã cầu thủ thì trường Số lần ra sân trong bảng Cầu thủ được cập nhật theo.  frmTrandau: cbxMaDoiKhach\_SelectedIndexChanged  Trigger trandaucauthu: trg\_SoLanRaSan\_CauThu |
| 4. Trong bảng **Trận đấu - bàn thắng**: Mã cầu thủ chỉ hiện danh sách các cầu thủ của trận đấu. |
| Nếu cầu thủ là đội nhà thì trong bảng **Trận đấu** và **Đội bóng** cộng Số bàn thắng đội nhà lên 1, ngược lại cộng số  Trandaubanthang trigger: trg\_SoBanThang |
| bàn thua lên 1 và khi cập nhật trường Số bàn thắng của cầu thủ trong bảng Cầu thủ.  Trandaubanthang trigger: trg\_SoBanThang |
| 5. Bảng **Trận đấu- thẻ:** thực hiện tương tự, cập nhật số thẻ vàng và số thẻ đỏ trong bảng Trận đấu và Cầu thủ |
| Trandauthe trigger: trg\_ThePhat  6. Kết thúc trận đấu, tính điểm cho 2 đội ở bảng Đội bóng: nếu thắng cộng 3đ, nếu hoà cả 2 đội được cộng 1đ |
| Proc [TinhDiem]  Trandaudao  7. Tìm kiếm các cầu thủ theo: tên, đội bóng, số bàn thắng |
| 8. Tìm kiếm các trận đấu theo: đội nhà, số bàn thắng, số thẻ đỏ |
| 9. Báo cáo danh sách các cầu thủ của các đội bóng |
| 10. Báo cáo thông tin kết quả của một trận đấu theo mã trận đấu |
| 11. Báo cáo danh sách 3 cầu thủ ghi được nhiều bàn thắng nhất |