

ZARZĄDZANIE LIGĄ

Opis projektu:

Aplikacja to typowy CRUD, umożliwia ona dodawanie, usuwanie oraz edycję dowolnego zespołu, zawodnika. Program umożliwia również przypisanie zawodnika do danego klubu. Wszystkie dane, które są wyświetlane aplikacji znajdują się na serwerze bazodanowym MySQL.

Użyte Środowisko: Microsoft Visual Studio 2015

Użyto ORM: Entity Framework 5.0

Użyty Język: C#/WPF

Opis okien:

Okno MainWindow:

Umieszczone w nim zostało logowanie, program sprawdza czy dany użytkownik wpisał poprawnie dane oraz czy dane logowania są zgodne z bazą danych, jeśli są tworzy się nowe okno - Menu.

Okno Menu:

Składa się z dwóch butonów, które prowadzą nas do CRUD-a tabeli zawodnicy lub klub(Button - Kluby, Button - Zawodnicy).

Okno Klub:

Składa się z ListView, w którym jest GridView, które jest zbindowane z `public DbSet<klub> klub { get; set; }` W tym oknie znajdziemy również butony, które są odpowiedzialne za przechodzenie do okna Dodawania, Usuwania oraz Edycji danego klubu w bazie danych.

Okno KlubInfo:

Okno otwiera się po naciśnięciu elementu na ListView w oknie Klub, wyświetla ono dokładniejsze dane na temat klubu, jego logo oraz możliwość przejścia do okna Team.

Okno Zawodnik:

Składa się z ListView, w którym jest GridView, które jest zbindowane z `public DbSet<zawodnicy> zawodnicy { get; set; }`. W tym oknie znajdziemy również butony, które są odpowiedzialne za przechodzenie do okna Dodawania, Usuwania oraz Edycji danego zawodnika w bazie danych.

Okna AddWindow,EditWindow:

Są to okna, w których mamy textBlocki oraz textBoxy, które są niezbędne do edycji istniejącego lub dodania nowego elementu do bazy danych.

Okna AddZawodnik,EditZawodnik:

W tych oknach oprócz niezbędnych textBlocków oraz textBoxów mamy checkBox, dzięki któremu możemy wybrać z rozciąganej listy, do którego Klubu przypisać danego zawodnika. Efekty tych operacji, możemy zobaczyć w Składzie drużyny.

Okno Team:

Okno posiada ListView zbindowane z `ICollection<zawodnicy> zawodnicy`, które wyświetla zawodników przypisanych do danej drużyny.

Instrukcja Użytkowania:

Ekran logowania:

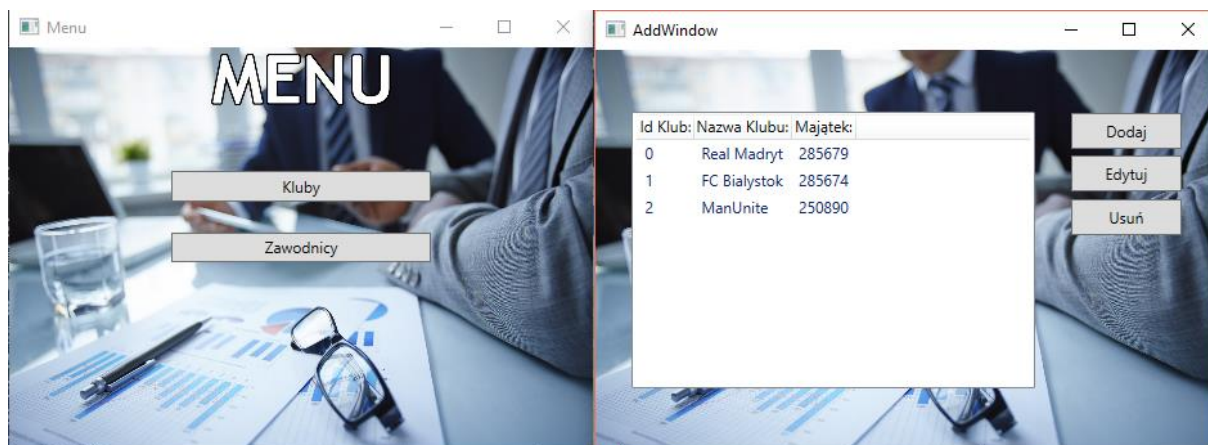


Użytkownik(administrator) podaje login oraz hasło(konto administratora można stworzyć jedynie z poziomu bazy danych), w przypadku tego programu jest to 'root'/'root'. Pojawia się Menu:

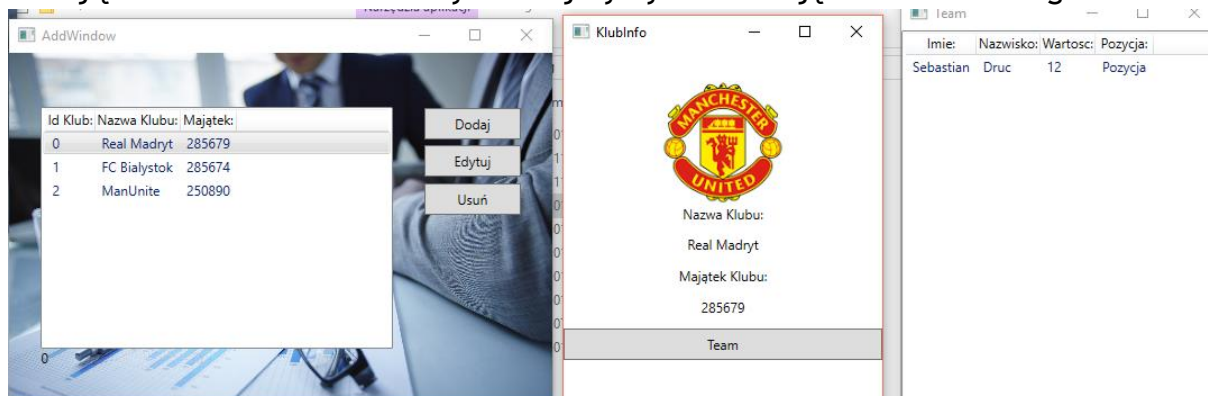


Do wyboru mamy:

Kluby oraz Zawodnicy.



Klikając dwukrotnie na dowolny klub ujrzymy Informację na temat danego klubu:



Ponadto, możemy sprawdzić jakich zawodników posiada dany klub.