

## Databasschema

### Spelchema

**Scen:** Namn, Plats, Antalpers

**Spelning:** Scennamn, Band, Tidpunkt

Främmande nyckel (Scennamn) references Scen(Namn)

Främmande nyckel (band) reference Band(Bandnamn)

### Jobbare

**Arbetare:** Personnr, Namn, Adress, Telnr

### Bandinformation

**Band:** Bandnamn, Uland, Kontaktpersnr

foreign key (kontaktpersnr) references arbetare(personnr);

**Artist:** Id, Namn, Instrument, Info

**Bandmedlem:** Bandnamn, Artistid

foreign key (bandnamn) references band(bandnamn)

foreign key (artistid) references artist(id)

## ANDVÄNDNING

Programspråk: Python

Programvara: Idle, PyCharm, Terminal

## ÖVERBLICK ÖVER APPLIKATIONENS KOMPONENTER

Applikationen är uppdelad i olika funktioner där varje funktion gör en specifik grej i programmet.

### För kansliet

Def menu\_print() skriver bara ut alla menyval.

Def menu\_choice() anropar alla andra funktioner baserat på användarens input.

Def add\_scene() väljer användaren val 1 på menyn anropas denna funktion. I denna funktion får användaren lägga in 3 inputs som sedan läggs in i databasen i tabellen scen. Den skriver även ut alla kolumner från tabellen scen.

Def add\_arbetare() väljer användaren val 2 på menyn anropas denna funktion. I denna funktion får användaren lägga in 4 inputs som sedan läggs in i databasen i tabellen arbetare. Den skriver även ut alla kolumner från tabellen arbetare för att få en överblick att input har kommit in.

Def add\_artist() väljer användaren val 3 på menyn anropas denna funktion. I denna funktion får användaren lägga in 4 inputs som sedan läggs in i databasen i tabellen artist. Den skriver även ut alla kolumner från tabellen artist för att få en överblick att input har kommit in.

Def boka\_band() väljer användaren val 4 på menyn anropas denna funktion. Här får användaren först skriva in två inputs. Sen till tredje input visas först en lista över kontaktpersoner från databasen för att där kunna välja giltig input till tredje input. Sedan läggs alla inputs in i databasen och sen visas en lista med alla band från databasen så användaren kan se att input kom in i databasen.

Def add\_spelning() Här hämtas först alla namn i scentabellen för att användaren ska få en överblick över vilken scen de kan använda. Först kommer en input där användaren skriver in scennamn, sedan hämtas en lista över band ifrån databasen där input två blir att användaren kan skriva in ett av bandnamnen. Input 3 är vilken tidpunkt som spelningen ska vara, här finns det inga restriktioner. Efter där kommer en print som skriver ut att spelningen är registrerar och sedan en print som skriver ut alla spelningar inklusive den nya spelningen.

### **För besökare**

Def menu\_print() skriver precis som i kansliet ut alla menyval.

Def menu\_choice() anropar alla andra funktioner baserat på användarens input.

Def show\_band() skriver ut alla kolumner från tabellen band i databasen.

Def show\_spelschema() skri skriver ut alla kolumner från tabellen spelning i databasen.

## **ANVÄNDARBESKRIVNING**

### **Kansliets program**

För alla val kvittar det om användaren använder sig av små eller stora bokstäver.

På första sidan på kansliets får användaren upp en meny med val, där användaren ska skriva in en siffra mellan 0–5. Om användaren skrivett ett ogiltigt val, tex bokstav eller ogiltig siffra, får de chans att välja igen tills de väljer ett tal mellan 0–5.

Första valet är att lägga till en ny scen där användaren ska skriva in scennamn, plats och antal personer. På antal personer måste användaren skriva in siffror annars kraschar programmet.

Andra valet är att lägga till arbetare, där skriver användaren in nya arbetarens personnummer, namn, adress och telefonnummer. Både personnummer och telefonnummer måste vara siffror annars kraschar programmet. Personnummer måste även vara unikt och inte redan finnas i systemet.

Tredje valet är att lägga till en artist. Här ska man lägga till ett artistid, namn, instrument och info. Användaren måste skriva ett artistid som inte redan finns, om användaren skulle skriva ett som redan finns så kraschar programmet.

Fjärde valet är att boka ett band. Där måste användaren skriva in bandnamn och även kontaktperson. Kontaktperson måste redan finnas och för att underlätta för användaren kommer där upp en lista med kontaktpersoner så användaren kan skriva in rätt personnummer. Om användaren skrivett ett som inte finns kraschar programmet.

Femte valet är att lägga till en spelning. Här får användaren upp en lista på alla scener som finns och måste skriva in en av dem. Sedan får användaren upp en lista med band och måste skriva in en av dem. Användaren får sedan upp en lista med spelningar där den nya spelningen är tillagd som konfirmation. Om användaren antingen skriver en scen som inte finns eller ett band som inte finns kraschar programmet.

Sista valet är att avsluta programmet.

**Besökare**

För alla val kvittar det om användaren använder sig av små eller stora bokstäver.

Användaren får upp en meny med olika val mellan 1–4. Skulle användaren skriva in ett ogiltigt val så får användaren upp felmeddelande och menyn med val igen.

Första valet är att visa upp festivalens spelschema. Här får användaren upp en lista med scennamn och band samt vilken tidpunkt spelningarna är.

Andra valet är att visa baninformation. Användaren får upp en lista med alla band och deras information.

Tredje valet är att avsluta programmet.