Databases Programming Project: **Program Manual**

이름 (Name): 이혁재

학과 (Department): 정보컴퓨터공학과

학번 (Student ID): 201924550

**프로그램 실행 전 준비 사항**

|  |
| --- |
| database='sample2023',  user='db2023',  password='db!2023',  host='::1',  port='5432'  CREATE TABLE public.audience (  id varchar NULL,  "name" varchar NULL,  "password" varchar NULL  );  CREATE TABLE public.defence (  d\_id varchar NOT NULL,  d\_name varchar(20) NOT NULL,  team varchar(12) NOT NULL,  pos varchar(6) NOT NULL,  inning float4 NULL,  error int4 NULL,  game int4 NOT NULL,  game\_start int4 NULL,  putout int4 NULL,  assist int4 NULL  );  CREATE TABLE public.running (  r\_id varchar NOT NULL,  r\_name varchar NULL,  team varchar NULL,  game int4 NULL,  steeltry int4 NULL,  steel int4 NULL,  steelfail int4 NULL,  oob int4 NULL,  pko int4 NOT NULL  );  CREATE TABLE public.peacher (  p\_id varchar NOT NULL,  p\_name varchar(20) NOT NULL,  team varchar(12) NOT NULL,  era varchar NOT NULL,  win varchar NOT NULL,  lose varchar NOT NULL,  save varchar NOT NULL,  "hold" varchar NOT NULL,  so varchar NOT NULL,  inning varchar NOT NULL  );  CREATE TABLE public.player (  id varchar NULL,  "name" varchar(20) NOT NULL,  team varchar(12) NOT NULL,  pos varchar(6) NULL,  "password" varchar NULL  );  CREATE TABLE public.selection (  team varchar NULL,  "name" varchar NULL,  pos varchar NULL,  "order" varchar NULL  );  CREATE TABLE public.hitter (  h\_id varchar NOT NULL,  h\_name varchar(20) NOT NULL,  team varchar(12) NOT NULL,  pos varchar(6) NULL,  avg float4 NULL,  pa int4 NULL,  ab int4 NULL,  hit int4 NULL,  "2b" int4 NULL,  "3b" int4 NULL,  hr int4 NULL,  rbi int4 NULL  );  CREATE TABLE public.director (  id varchar NOT NULL,  "name" varchar NOT NULL,  team varchar NOT NULL,  "password" varchar NOT NULL  ); |

**프로그램 매뉴얼 및 실행 화면**

|  |
| --- |
| ※ 프로그램의 각 기능에 대한 상세한 실행 방법 및 설명과 실행 화면 캡쳐  1. 로그인  관객의 경우 회원가입을 통해 로그인을 하고, 감독과 선수는 db안에 임의로 id와 비밀번호를 부여합니다. 입력이 잘못되었을 경우 다시 입력으로 돌아갑니다.  각 직업별로 로그인 화면이 다릅니다.      2.회원가입  회원가입을 통해 ID, 이름, 비밀번호를 기입하고, 회원가입을 합니다.    3. 기록조회  투수와 타격, 수비, 주루 4부분으로 나누어서 조회합니다.  정렬 기준을 입력하여 조회할 수 있습니다.          4. 즐겨찾기 등록 & 조회  원하는 선수의 이름을 통해 즐겨찾기를 등록하고 조회할 수 있습니다.      5. 트레이드  감독으로 로그인했을 때, 해당 감독의 팀을 받아서 처리한다. 다른팀을 입력하고, 트레이드할 선수들을 입력하면 두 선수의 팀이 변한다.    6. 선발 변경  감독의 팀을 받아 선발이 존재한다면 업데이트를 실행하고, 존재하지 않는다면 삽입합니다.      7.선발 조회  감독의 팀을 받아 선발이 존재한다면 선발 라인업을 출력하고 존재하지 않는다면 존재하지 않는다는 말을 출력한다. |