Описание меню

Меню (рис 1.1) содержит три пункта:

* Файл
* Переход
* Помощь

Рассмотрим каждый из пунктов более подробно. Пункт «файл» содержит в себе кнопку выход (осуществляется выход из программы).

С помощью пункта «переход» мы можем совершить переход к другим таблицам (Event-Vanues, Vanues-Reserves)

Пункт «помощь» содержит в себе «о программе» где мы можем узнать более детальную информацию о создателях программы и т.д.



Рис 1.1

Описание функционала кнопок

На рисунке 1.2 мы можем увидеть все функциональные кнопки. Далее мы рассмотрим возможности каждой из них более подробно.

рис 1.2

C:\Users\Vick3\Desktop\Безымянный.png

-Переместить в начало



-Переместить назад



-Текущее положение

-Общее число элементов

-Переместить вперед

-Переместить в конец



-Добавить



-Удалить

-Сохранить данные

Описание окна клиента

Рассмотрим возможности окна клиента. На рис 2.1 изображены основные поля окна клиента. А именно:

* Идентификатор клиента (id)
* Имя
* Фамилия
* Дата рождения

Идентификатор клиента должен быть уникальным(пример: 1.1; 1.2; 1.3 и т.д) Остальные поля могут иметь совпадения (однофамильцы, люди рожденные в один день)



Рис 2.1

Описание окна резерва

Рассмотрим возможности окна резерва. На рис 2.2 изображены основные поля окна резерва. А именно:

* Идентификатор резерва (id резерва)\*
* Цена
* Кол-во билетов
* Идентификатор клиента (id клиента)\*
* Идентификатор строения (id строения)\*
* Идентификатор событие (id события)\*

\*- id уникально для каждого события



Рис 2.2

Описание окна спортивного события

Рассмотрим небольшое окно спортивного события рис 2.3. Данное окно содержит только два поля:

* Идентификатор события, присутствующий ранее в окне резерва (рис1.2)
* Название вида спорта (футбол, баскетбол, теннис, хоккей)



Рис 2.3

Описание окна арены

Приступим к рассмотрению последнего окна. Окно арены(рис 2.4) содержит пять полей:

* Идентификатор строения( id строения)\*
* Название арены
* Город
* Фото арены
* Идентификатор события присутствующий в окнах спортивного события и резерва(id события)\*

\*- id уникально для каждого события



Рис 2.4