

Dokumentacja

Przetwarzanie własnych typów danych
CLR UDT
Projekt z przedmiotu Bazy Danych II

Jakub Urbański

IS
WFiIS
AGH
14.06.2023 r.

1 Opis problemu

W ramach projektu mamy atrapę sklepu internetowego sprzedającego profesjonalne piłki meczowe z najlepszych piłkarskich lig świata. Typy UDT CLR wykorzystane zostały do przechowania różnego rodzaju danych osobowe oraz pełnych informacji o produktach.

2 Funkcjonalność

Aplikacja pozwala na dodanie piłek do koszyka, w koszyku na zmianę ich ilości oraz dokonanie zakupu poprzez dodanie danych karty płatniczej. Możliwa jest rejestracja nowych użytkowników. Zalogowany użytkownik ma możliwość stałego przypisania karty płatniczej do swojego konta, aby nie musieć podawać ich podczas każdego zakupu, każdy użytkownik ma również przypisane dane osobowe.

3 API, GUI

Stworzona aplikacja jest typu Server-Side Rendering - napisana we Flasku, typy oczywiście stworzone zostały w języku C# z użyciem Visual Studio, a tabele używane w aplikacji stworzone zostały w SQL Server. Aplikacja łączy się z Bazą Danych UDT_CLR i w niej wykonuje wszystkie operacje.

4 Funkcjonalności

Dokumentacja zostanie poszerzona o funkcjonalności oraz opis każdego z endpointów, a także informacje 'co i gdzie' w projekcie i zostanie dostarczona wraz z nim.

5 Funkcjonalności

Projekt wykorzystuje możliwości C# do tworzenia i przechowywania w bazie własnych typów CLR.