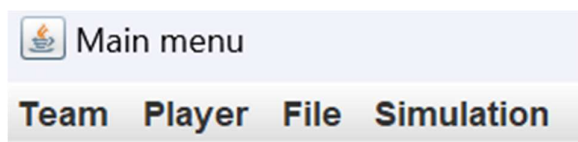


Nagyházi felhasználói dokumentáció

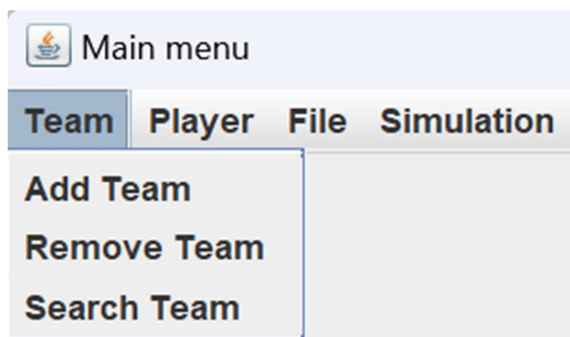
A felhasználó a programba belépve a főmenüben találja magát. Az ablak felső részében lévő menüsorból válogathat a műveletcsoportok közül. Ezek a következők:



A csoportok mindegyike kifejtve:

Team:

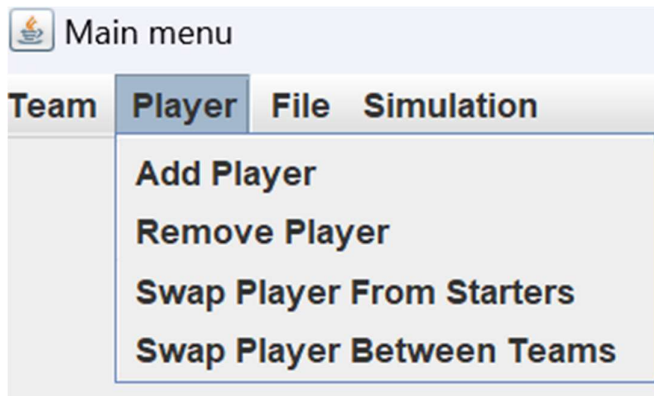
- Add Team: a felhasználó itt adhat új csapatot a nyilvántartáshoz. Ha még üres a nyilvántartás, akkor az első csapat hozzáadása előtt ki kell választani a sportot is. A művelet csak akkor végezhető el, ha a nyilvántartás mérete még nem érte el a maximumot
- Remove Team: a felhasználó itt törölhet csapatot a nyilvántartásból. A művelet csak akkor végezhető el, ha nem üres a nyilvántartás
- Search Team: a felhasználó itt kereshet név alapján csapatra. A művelet csak akkor végezhető el, ha nem üres a nyilvántartás



Player:

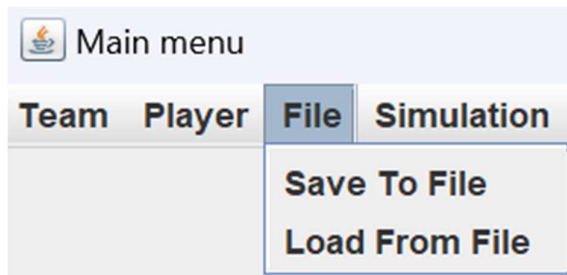
- Add Player: a felhasználó itt adhat új játékost a nyilvántartás egyik csapatához. A művelet csak akkor végezhető el, ha nem üres a nyilvántartás és ha nincs tele minden csapat
- Remove Player: a felhasználó itt törölhet játékost a nyilvántartás egyik csapatából. A művelet csak akkor végezhető el, ha nem üres a nyilvántartás

- Swap Player From Starters: a felhasználó itt cserélheti meg a nyilvántartás egyik csapatának egyik kezdő játékosát egy csere játékosra. A művelet csak akkor végezhető el, ha van legalább egy csapat kezdőjátékos szám + 1 játékosal, azaz van legalább 1 csere
- Swap Player Between Teams: a nyilvántartás két csapata között kicserélünk egy játékost. A művelet csak akkor végezhető el, ha van legalább 2 csapat 1 játékosal



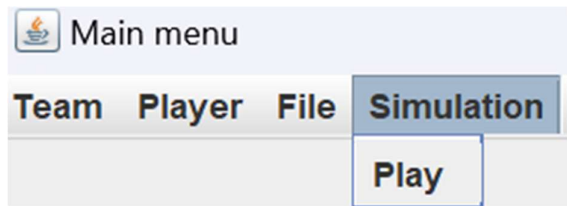
File:

- Save To File: a nyilvántartás tartalmának file-ba mentése. A mentés egy .txt kiterjesztésű file-ba történik. A művelet csak akkor végezhető el, ha nem üres a nyilvántartás. A művelet felülírja a file addigi tartalmát.
- Load From File: a nyilvántartás beolvasása file-ból. A beolvasott adatbázis felülírja a jelenlegit. A beolvasás egy .txt kiterjesztésű file-ból történik.



Simulation:

- Play: a szimuláció lefuttatása. A szimulálandó bajnokság tartalmának betöltése is egy .txt file-ból történik, a nyilvántartásunk állapotát nem befolyásolja a művelet. A szimuláció előtt kiválasztunk egy csapatot a betöltöttek közül, akkor nyerünk, ha ez a csapat első helyen végez a bajnokság szimulációjában.



A műveletek elvégzése után egy felugró ablakkal találkozik a felhasználó, például:

Itt a Yes opcióra nyomva folytathatjuk a program használatát, a No opcióra nyomva pedig a program használata befejeződik, bezárul az ablak.

