

GRUP SCOLAR INDUSTRIAL LUDUS

GRUP SCOLAR INDUSTRIAL LUDUS

PROIECT DE SPECIALITATE

TEMA

GESTIUNEA ECHIPEI F.C. VALENCIA

Programare in Visual Fox Pro

Coordonator lucrare:
Prof. Botezan Claudia

Elev:
Olariu Gladin Claudiu

STRUCTURA LUCRARI DE ATESTAT

- Cap.I. Denumirea si obiectul lucrarii**
- Cap.II. Structura bazei de date**
- Cap.III. Justificarea solutiei adoptate pentru realizarea lucrarii**
- Cap.IV. Descrierea bazei teoretice a lucrarii**
- Cap.V. Descrierea structurii si a continutului lucrarii realizate**
- Cap.VI. Anexe**

Cap.I. Denumirea si obiectul lucrarii

Titlul lucrarii este: "Gestiunea echipei F.C. Valencia".Operatiile executate in acest program asupra bazelor de date sunt cele primare, adica functiile relative ale unui SGBD asupra bazelor de date:

- ✓ **Crearea bazei de date;**
- ✓ **Introducerea datelor in baza de date;**
- ✓ **Modificarea unor date deja existente in baza de date;**
- ✓ **Stergerea datelor din baza de date;**
- ✓ **Consultarea bazelor de date.**

Cap.II. Structura bazei de date

Programul contine doua baze de date:

- ✓ **table1.dbf**
- ✓ **table2.dbf**

Prima baza de date **table1.dbf** este alcatuita din:

- ✓ **jucator**: Character 35
- ✓ **numar tricou**: Numeric 2
- ✓ **pozitie**: Character 15
- ✓ **locul nasterii**: Character 25
- ✓ **anul nasterii**: Numeric 4
- ✓ **inaltime**: Numeric 3
- ✓ **greutate**: Numeric 3
- ✓ **debut**: Date 8
- ✓ **suma transfer**: Numeric 12

A doua baza de date **table2.dbf** contine:

- ✓ **jucator**: Character 35
- ✓ **conditia fizica**: Numeric 2
- ✓ **viteza**: Numeric 2
- ✓ **puterea sutului**: Numeric 2
- ✓ **exactitatea pasei**: Numeric 2
- ✓ **forta**: Numeric 2
- ✓ **rezistenta**: Numeric 2
- ✓ **deposedare**: Numeric 2
- ✓ **agresivitate**: Numeric 2
- ✓ **total**: Numeric 3

Cap.III. Justificarea solutiei adoptate pentru realizarea lucrarii

Am utilizat limbajul de programare Visual FoxPro pentru crearea lucrarii de atestat, deoarece acest limbaj are un viitor in domeniul economic (de gestiune a bazelor de date),dar si pentru modul placut de lucru.

Visual FoxPro este un Sistem de Gestiune a Bazelor de Date (SGBD), cunoscand in prezent o larga raspandire datorita aplicatiilor dezvoltate pentru domenii din cele mai diverse, cat si pentru interfata (meniuri,ferestre de dialog si alte caracteristici) care faciliteaza comunicarea usoara cu utilizatorul.

SGBD-ul reprezinta sisteme informatice specializate in stocarea si prelucrarea unui volum mare de date. Un SGBD trebuie sa asigure urmatoarele functii elementare relative la bazele de date:

- ✓ definirea structurii(crearea bazei de date);
- ✓ introducerea datelor in bazele de date;
- ✓ modificarea unor date deja existente in bazele de date;
- ✓ stergerea datelor din bazele de date;
- ✓ consultarea bazelor de date (extragerea informatiilor).

O serie de facilitatii ale SGBD-ului Visual FoxPro sunt date prin componentele specializate numite generatoare. Acestea ofera un mod de lucru comod si rapid, in ferestre specializate,utilizatorul acestor componente nu trebuie sa fie neaparat specializat in informatica si nu trebuie sa cunoasca foarte multe lucruri despre bazele de date. Cele mai utilizate generatoare sunt:

- ✓ generatoare de rapoarte;
- ✓ generatoare de meniuri;
- ✓ generatoare de ecran.

Cap.IV. Descrierea bazei teoretice a lucrării

În construirea programelor din acest proiect am folosit următoarele proceduri, funcții și instrucțiuni:

- ✓ **browse** – afișează toate înregistrările din baza de date; putem avea o fereastră **BROWSE** pentru fiecare zonă de lucru cu condiția să fie memorie suficientă;
- ✓ **modi stru** – permite modificarea câmpurilor în cadrul bazei de date;
- ✓ **list** – afișează toate înregistrările;
- ✓ **display** – afișează înregistrarea curentă;
- ✓ **go <nr>** - poziționează indicatorul de înregistrări pe înregistrarea nr;
- ✓ **go top** – poziționează indicatorul de înregistrări pe prima înregistrare din BD;
- ✓ **go bottom** – poziționează indicatorul de înregistrări pe ultima înregistrare din BD;
- ✓ **skip** – mută indicatorul de înregistrări relative la poziția curentă a acestuia;
- ✓ **record <nr>** - are ca efect selectarea înregistrării cu nr specificat;
- ✓ **next <nr>** - permite selectarea unui de nr înregistrării începând de la cea curentă inclusiv ea;
- ✓ **rest** – permite selectarea tuturor înregistrărilor, începând de la cea curentă inclusiv ea și până la sfârșitul tabelului;
- ✓ **append** – permite adăugarea de înregistrări în baza de date;
- ✓ **append blank** – permite adăugarea unei înregistrări vide la sfârșitul bazei de date;
- ✓ **append before** – permite adăugarea unei înregistrări înaintea ultimei înregistrări din baza de date;
- ✓ **append blank before** – permite adăugarea unei înregistrări vide pe penultima poziție din baza de date;
- ✓ **insert** – inserează o înregistrare după înregistrarea curentă;
- ✓ **insert blank** – inserează o înregistrare vidă după înregistrarea curentă;
- ✓ **insert before** – inserează o înregistrare înaintea înregistrării curente;
- ✓ **insert blank before** – inserează o înregistrare vidă înaintea înregistrării curente;

- ✓ **replace** – termina executia unui program, predand controlul programului apelant, de pe nivelul anterior sau de pe cel mai inalt nivel, altui program sau fereastra de comanda;
- ✓ **delete** – sterge logic o inregistrare;
- ✓ **delete all** – sterge logic toata baza de date;
- ✓ **recall** – permite recuperarea inregistrarilor sterse logic;
- ✓ **pack** – sterge fizic toate inregistrarile sterse logic;
- ✓ **zap** – sterge toata baza de date;
- ✓ **?recno()** – afiseaza numarul inregistrarii curente;
- ✓ **?reccount()** – afiseaza cate inregistrari sunt in BD;
- ✓ **?date()** – afiseaza data curenta;
- ✓ **Year(datan)** – afiseaza anul current;
- ✓ **Month(datan)** – afiseaza luna curenta;
- ✓ **Day(datan)** – afiseaza ziua curenta;

Cap.V. Descrierea structurii si a continutului lucrarii realizate

Forma principala contine 9 butoane de comanda:

- ✓ **Despre** ;
- ✓ **Vizualizare – vizualizare jucatori ;
vizualizare calitati ;**
- ✓ **Adaugare – adaugare jucatori ;
adaugare calitati ;**
- ✓ **Cautare – cautare jucatori ;
cautare calitati ;**
- ✓ **Valoare** ;
- ✓ **Iesire** .

Butonul despre contine comenzile:

thisform.release
do form gladyinapoi

si ne duce in forma **gladyinapoi.scx** care contine: **4 label-uri si 1 buton** si ofera date despre cel care a conceput acest proiect.

Butonul adaugare jucator contine comenzile:

thisform.release
do form adaugare1

si ne duce in forma **adaugare1.scx** care contine: **9 label-uri, 9 text box-uri si 3 butoane** si in care putem adauga noi jucatori si date despre acestia in prima baza de date.

Butonul adaugare calitati contine comenzile:

thisform.release
do form adaugare2

si ne duce in forma **adaugare2.scx** care contine: **10 label-uri, 10 text box-uri si 3 butoane** si in care putem adauga noi jucatori si date despre acestia in a doua baza de date.

Butonul vizualizare jucatori contine comenzile:

thisform.release
do form vizualizare1

si ne duce in forma **vizualizare1.scx** care contine: **9 label-uri, 9 text box-uri si 6 butoane** si care permite vizualizarea tuturor informatiilor despre jucatori, introduse in prima baza de date.

Butonul vizualizare calitati contine comenzile:

thisform.release
do form vizualizare2

si ne duce in forma **vizualizare2.scx** care contine: **10 label-uri, 10 text box-uri si 6 butoane** si care permite vizualizarea tuturor informatiilor despre jucatori, introduse in a doua baza de date.

Butonul cautare jucatori contine comenzile:

thisform.release
do form cautare1

si ne duce in forma **cautare1.scx** care contine: **9 label-uri, 8 text box-uri, 1 combo box si 4 butoane** si care permite cautarea oricarui jucator dupa informatiile oferite de prima baza de date, dupa anumiti algoritmi bine stabiliti.

Butonul cautare calitati contine comenzile:

thisform.release
do form cautare2

si ne duce in forma **cautare2.scx** care contine: **10 label-uri, 9 text box-uri, 1 combo box si 4 butoane** si care permite cautarea oricarui jucator dupa informatiile oferite de a doua baza de date, dupa anumiti algoritmi bine stabiliti.

Butonul VALOAREA este particular proiectului meu si contine comenzile:

thisform.release
do form VALOAREA

si ne duce in forma **VALOAREA.scx** care contine: **4 label-uri, 2 text box-uri si 3 butoane** si care permite vizualizarea sumei de transfer a fiecarui jucator, precum si valoarea totala a clubului F.C. Valencia.

Butonul iesire contine comanda:

thisform.release

si prin apasarea lui iesim din proiect.

Cap.VI. Anexe

In forma **adaugare1** avem butoanele:

✓ *Adaugare*

```
USE TABLE1.DBF
v1=alltrim(thisform.text1.value)
v2=thisform.text2.value
v3=alltrim(thisform.text3.value)
v4=alltrim(thisform.text4.value)
v5=thisform.text5.value
v6=thisform.text6.value
v7=thisform.text7.value
v8=thisform.text8.value
v9=thisform.text9.value
append blank
go bottom
replace jucator with v1
replace nr_tricou with v2
replace pozitie with v3
replace locul_nasterii with v4
replace anul_nasterii with v5
replace inaltime with v6
replace greutate with v7
replace debut with v8
replace suma_transfer with v9
THISFORM.TEXT1.VALUE=""
THISFORM.TEXT2.VALUE=""
THISFORM.TEXT3.VALUE=""
THISFORM.TEXT4.VALUE=""
THISFORM.TEXT5.VALUE=""
THISFORM.TEXT6.VALUE=""
THISFORM.TEXT7.VALUE=""
THISFORM.TEXT8.VALUE=""
THISFORM.TEXT9.VALUE=""
THISFORM.REFRESH
```

✓ *Renunt*

```
thisform.text1.value=""
```

```
thisform.text2.value=" "  
thisform.text3.value=" "  
thisform.text4.value=" "  
thisform.text5.value=" "  
thisform.text6.value=" "  
thisform.text7.value=" "  
thisform.text8.value=" "  
thisform.text9.value=" "  
thisform.refresh
```

✓ ***Back***

```
THISFORM.RELEASE  
do form glady
```

In forma **adaugare2** avem butoanele:

✓ ***Adaugare***

```
use table2.dbf  
v1=alltrim(thisform.text1.value)  
v2=thisform.text2.value  
v3=thisform.text3.value  
v4=thisform.text4.value  
v5=thisform.text5.value  
v6=thisform.text6.value  
v7=thisform.text7.value  
v8=thisform.text8.value  
v9=thisform.text9.value  
v10=thisform.text10.value  
append blank  
go bottom  
replace jucator with v1  
replace conditie_fizica with v2  
replace vitaza with v3  
replace puterea_sutului with v4  
replace exactitatea_pasei with v5  
replace forta with v6  
replace rezistenta with v7  
replace deposedare with v8  
replace agresivitate with v9
```

replace total with v10
THISFORM.TEXT1.VALUE="" "
THISFORM.TEXT2.VALUE="" "
THISFORM.TEXT3.VALUE="" "
THISFORM.TEXT4.VALUE="" "
THISFORM.TEXT5.VALUE="" "
THISFORM.TEXT6.VALUE="" "
THISFORM.TEXT7.VALUE="" "
THISFORM.TEXT8.VALUE="" "
THISFORM.TEXT9.VALUE="" "
thisform.text10.value="" "
THISFORM.REFRESH

✓ ***Renunt***

thisform.text1.value="" "
thisform.text2.value="" "
thisform.text3.value="" "
thisform.text4.value="" "
thisform.text5.value="" "
thisform.text6.value="" "
thisform.text7.value="" "
thisform.text8.value="" "
thisform.text9.value="" "
thisform.text10.value="" "
thisform.refresh

✓ ***Back***

THISFORM.RELEASE
do form glady

In forma **vizualizare1** avem butoanele:

✓ ***Inainte***

```
if eof()=.T.  
    messagebox("sfarsit de fisier")  
else  
    skip 1  
    thisform.refresh  
endif
```

✓ ***Inapoi***

```
if bof()=.T.  
    messagebox ("inceput de fisier")  
else  
    skip -1  
thisform.refresh  
endif
```

✓ ***Modificare***

```
thisform.command1.visible=.F.  
thisform.command2.visible=.F.  
thisform.command3.visible=.F.  
thisform.command4.visible=.T.  
thisform.command5.visible=.F.  
thisform.command6.visible=.F.  
thisform.text1.readonly=.F.  
thisform.text2.readonly=.F.  
thisform.text3.readonly=.F.  
thisform.text4.readonly=.F.  
thisform.text5.readonly=.F.  
thisform.text6.readonly=.F.  
thisform.text7.readonly=.F.  
thisform.text8.readonly=.F.  
thisform.text9.readonly=.F.
```

✓ ***Stergere***

```
delete  
pack  
if recno ()<>1  
    skip -1  
endif  
thisform.refresh
```

✓ ***Ok***

```
thisform.command1.visible=.T.  
thisform.command2.visible=.T.  
thisform.command3.visible=.T.  
thisform.command4.visible=.F.  
thisform.command5.visible=.T.
```

```
thisform.command6.visible=.T.  
thisform.text1.readonly=.T.  
thisform.text2.readonly=.T.  
thisform.text3.readonly=.T.  
thisform.text4.readonly=.T.  
thisform.text5.readonly=.T.  
thisform.text6.readonly=.T.  
thisform.text7.readonly=.T.  
thisform.text8.readonly=.T.  
thisform.text9.readonly=.T.
```

✓ *Back*

```
THISFORM.RELEASE  
do form glady
```

In forma **vizualizare2** avem butoanele:

✓ *Inainte*

```
if eof()=.T.  
    messagebox("sfarsit de fisier")  
else  
    skip 1  
    thisform.refresh  
endif
```

✓ *Inapoi*

```
if bof()=.T.  
    messagebox ("inceput de fisier")  
else  
    skip -1  
    thisform.refresh  
endif
```

✓ *Modificare*

```
thisform.command1.visible=.F.  
thisform.command2.visible=.F.  
thisform.command3.visible=.F.  
thisform.command4.visible=.F.  
thisform.command5.visible=.T.
```

```
thisform.command6.visible=.F.  
thisform.text1.readonly=.F.  
thisform.text2.readonly=.F.  
thisform.text3.readonly=.F.  
thisform.text4.readonly=.F.  
thisform.text5.readonly=.F.  
thisform.text6.readonly=.F.  
thisform.text7.readonly=.F.  
thisform.text8.readonly=.F.  
thisform.text9.readonly=.F.  
thisform.text10.readonly=.F.
```

✓ ***Stergere***

```
delete  
pack  
if recno () <> 1  
skip -1  
endif  
thisform.refresh
```

✓ ***Ok***

```
thisform.command1.visible=.T.  
thisform.command2.visible=.T.  
thisform.command3.visible=.T.  
thisform.command4.visible=.T.  
thisform.command5.visible=.F.  
thisform.command6.visible=.T.  
thisform.text1.readonly=.T.  
thisform.text2.readonly=.T.  
thisform.text3.readonly=.T.  
thisform.text4.readonly=.T.  
thisform.text5.readonly=.T.  
thisform.text6.readonly=.T.  
thisform.text7.readonly=.T.  
thisform.text8.readonly=.T.  
thisform.text9.readonly=.T.  
thisform.text10.readonly=.T.
```

✓ ***Back***

THISFORM.RELEASE
do form gladly

In forma **cautare1** avem butoanele:

✓ ***Modificare***

thisform.command3.visible=.F.
thisform.command4.visible=.T.
thisform.command5.visible=.F.
thisform.command6.visible=.F.
thisform.text1.readonly=.F.
thisform.combo1.readonly=.F.
thisform.text3.readonly=.F.
thisform.text4.readonly=.F.
thisform.text5.readonly=.F.
thisform.text6.readonly=.F.
thisform.text7.readonly=.F.
thisform.text8.readonly=.F.
thisform.text9.readonly=.F.

✓ ***Stergere***

delete
pack
if recno ()<>1
skip -1
endif
thisform.refresh

✓ ***Ok***

thisform.command3.visible=.T.
thisform.command4.visible=.F.
thisform.command5.visible=.T.
thisform.command6.visible=.T.
thisform.text1.readonly=.T.
thisform.combo1.readonly=.T.
thisform.text3.readonly=.T.
thisform.text4.readonly=.T.
thisform.text5.readonly=.T.
thisform.text6.readonly=.T.

thisform.text7.readonly=.T.
thisform.text8.readonly=.T.
thisform.text9.readonly=.T.

✓ **Back**

THISFORM.RELEASE
do form glady

In forma **cautare2** avem butoanele:

✓ **Modificare**

thisform.command3.visible=.F.
thisform.command4.visible=.F.
thisform.command5.visible=.T.
thisform.command6.visible=.F.
thisform.combo1.readonly=.F.
thisform.text2.readonly=.F.
thisform.text3.readonly=.F.
thisform.text4.readonly=.F.
thisform.text5.readonly=.F.
thisform.text6.readonly=.F.
thisform.text7.readonly=.F.
thisform.text8.readonly=.F.
thisform.text9.readonly=.F.
thisform.text10.readonly=.F.

✓ **Stergere**

delete
pack
if recno ()<>1
skip -1
endif
thisform.refresh

✓ **Ok**

thisform.command3.visible=.T.
thisform.command4.visible=.T.
thisform.command5.visible=.F.
thisform.command6.visible=.T.
thisform.combo1.readonly=.T.

```
thisform.text2.readonly=.T.  
thisform.text3.readonly=.T.  
thisform.text4.readonly=.T.  
thisform.text5.readonly=.T.  
thisform.text6.readonly=.T.  
thisform.text7.readonly=.T.  
thisform.text8.readonly=.T.  
thisform.text9.readonly=.T.  
thisform.text10.readonly=.T.
```

✓ ***Back***

```
THISFORM.RELEASE  
do form glady
```

In forma **VALOAREA** avem butoanele:

✓ ***Inainte***

```
if eof()=.T.  
  messagebox("sfarsit de fisier")  
else  
  skip 1  
  thisform.refresh  
endif
```

✓ ***Inapoi***

```
if bof()=.T.  
  messagebox("inceput de fisier")  
else  
  skip -1  
  thisform.refresh  
endif
```

✓ ***Back***

```
THISFORM.RELEASE  
do form glady
```