**Руководство оператора базы данных "КиберспортивныеМероприятия"**

\*(Соответствует ГОСТ 19.505-79)\*

**1. Назначение**

База данных (БД) "КиберспортивныеМероприятия" предназначена для автоматизации управления киберспортивными турнирами, командами, игроками, матчами и сопутствующими процессами (трансляции, статистика, новости).

**2. Сообщения оператору**

* **При запуске системы:**
  + *"Подключение к БД успешно установлено"* – продолжить работу.
  + *"Ошибка подключения: [описание]"* – проверить настройки сервера и повторить попытку.
* **При вводе данных:**
  + *"Поле [название] обязательно для заполнения"* – ввести недостающие данные.
  + *"Дублирование уникального значения: [значение]"* – изменить вводимые данные.
* **При сбоях:**
  + *"Ошибка выполнения запроса: [код ошибки]"* – сохранить лог и обратиться к администратору.
  + *"Резервное копирование завершено успешно/неудачно"* – проверить место на диске.

**3. Действия оператора**

* **Регистрация пользователей:**
  1. Открыть раздел *Пользователи*.
  2. Заполнить поля: *Логин*, *Пароль*, *Email*.
  3. Нажать *"Сохранить"*.
* **Создание турнира:**
  1. Выбрать *Турниры* → *Добавить*.
  2. Указать *Название*, *Игру*, *Даты проведения*.
  3. Назначить организатора (*UserID*).
* **Фиксация результатов матча:**
  1. В разделе *Матчи* выбрать нужный матч.
  2. Ввести *Счет* и отметить победителя (*IsWinner*).
  3. Заполнить статистику игроков во вкладке *Статистика*.

**4. Иллюстрации**

*(Пример: схема взаимодействия таблиц БД)*

[Пользователи] → [Игроки] → [Команды]

[Турниры] → [Матчи] → [Трансляции]

**5. Приложения**

* **Глоссарий терминов** (например, *"Капитан команды"* – игрок с \*IsCaptain=1\*).
* **Коды ошибок** (таблица с расшифровками).