# Сайт по предсказанию матчей по игре Age Of Empires 2 и другой информации. Ученика 11 класса Р школы ГАОУ цент образования №548 “Царицыно” Усакова Дмитрия Вадимовичасодержания работы.

## Цель

Предоставить пользователям сайта информацию о матчах, игроках, участвовавших в них. Предсказания, кто выиграет в матче, и с какой вероятностью.

## Гипотеза.

Сайт простимулирует рост популярности игры среди СНГ пользователей интернета.

## Этапы проекта.

1. Построить связанную базу данных.
2. Настроить связи между сторонними приложениями, предоставляющими информацию об игре.
3. Настроить отображения страниц сайта, на которых будут отображены матчи, их предсказания, игроки и т.д.
4. Улучшить вид сайта, чтобы пользователю можно было удобно ориентироваться на нем.

## Методы исследования.

Были опрошены игроки, комментаторы. По их мнению, сайт сможет повысить интерес пользователей к Age Of Empires 2

## Оборудование.

1. Компьютер. Необходим для выполнения данной задачи.
2. Браузер. Использовался Chrome, но подойдет любой.
3. Командная строка.
4. Язык Python. Необходим для построения нейросети в кратчайшие строки.
5. Язык JavaScript. Необходим для создания удобного отображения сайта.
6. HTML. Необходим для создания структуры отображаемой страницы.
7. CSS. Необходим для создания удобного отображения сайта.
8. Веб фреймворк Django. Выбран, т.к. связывать нейросеть и логику сайта проще на одном языке программирования. Помимо этого, на данном фреймворке проще создать MVP.
9. Шаблонизатор Jinja. Необходим для отображения данных, взятых из модели, на сайте.
   1. Описание экспериментов.
10. Подавляющая часть поддержала проект, готова его использовать после публикации в Интернете.
11. Меньшая часть настроена к этому проекту неуверенно. Не уверены в его реализации.
    1. Перспективы дальнейшей разработки.
12. Покрыть проект тестами.
13. Улучшить читаемость кода.
14. Оптимизировать получение данных и добавить новые сторонние приложения.
15. Править отображение страниц сайта.

2.1. Описание проекта

Пользователь попадает на сайт, выбирает понравившийся матч, узнает, кто скорее всего выиграет в матче.

Помимо этого, пользователь может открыть конкретного игрока и узнать информацию о нем.

Пользователь может так же получить информацию о цивилизации, доступной в игре, узнать ее сильные стороны.

Данные обновляются с периодом в 1 день. На данный момент реализованы только случайные матчи. В бедующем будут добавлены официальные турниры.

Нейросеть получает средний рейтинг каждой команды, цивилизацию лучшего игрока команды, карту и по ним определяет лучшего игрока