# ГАОУ Школа №548 Документация По проекту: «Сайт предсказания матчей по игре Age Of Empires 2»

Оглавление

[ГАОУ Школа №548 Документация По проекту: «Сайт предсказания матчей по игре Age Of Empires 2» 1](#_Toc96975700)

## Введение.

Задача проекта: увеличить популярность игры Age Of Empires 2 в СНГ. Проект состоит из сайта, как самого доступного источника информации на данный момент, и нейросети, которая будет предсказывать исход матчей. В проекте присутствуют сторонние источники информации (API), откуда серверная часть будет получать свежую информацию об игре и делать прогнозы по исходам матчей.

На данный момент сайт написан на языке Python, этот выбор сделан по причине простоты развития приложения. По мимо этого, этот язык программирования наиболее используемым автором проекта. По мимо этого языка программирования используется JavaScript для достижения наиболее интуитивно понятного представления информации для пользователя. Так как проектом является сайт, используются так же HTML и CSS.

Для того, чтобы получить информацию, содержащуюся на сайте, достаточно открыть главную страницу. На ней пользователь увидит список матчей, и их предсказания. Пользователь в любой момент может выбрать понравившийся матч, и узнать информацию: когда происходил матч, кто в нем участвовал, Кто оказался победителем.

Сайт получает информацию автоматически, без участия администратора. При этом он сохраняет качество информации.

## Цель.

Как описано в Ведении. Целью проекта является популяризация игры Age Of Empires 2, интерес к которой растет несмотря на то, что игре уже 15 лет.

Задачей проекта является помочь новым игрокам освоиться в игре.

## Гипотеза.

Если пользователь сайта увидит простоту игры, он начнет следить за игрой, тем самым, интерес в игре возрастет.

## Методика.

Для того, чтобы создать сайт потребуются: компьютер, язык программирования и терпение.

Требования к компьютеру минимальны. У компьютера должен быть браузер, и любой текстовый редактор.

Сайт написан на языке программирования Python, так как он прост в освоении, его легки изменять. Скорость разработки на этом языке программирования выше других, так как требуется писать меньше кода, чем на других языках. Помимо этого, на сайте присутствует нейросеть, а ее эффективнее разрабатывать на Python. Выбор языка очевиден.

Для серверной части сайта используется наиболее популярный Python фреймворк Django. Благодаря структуре проекта в виде мини-приложений. Разработчик может с легкостью объединять приложения при этом не беспокоясь, что он случайно испортил логику в другом приложении.

Для нейросети так же используется Python. Так как его библиотеки интуитивно понятны, и на нем так же эффективно разрабатываются нейросети, как и на Rust.

Для клиентской части используется самая простая связка: HTML/CSS/JS. Что-то другое использовать не стоит, так как не все браузеры используют другие аналоги, либо отображают из некорректно.

Для базы данных используется легковесная СУБД SQLite. Так как проект будет расти, экономия места – важная задача. SQLite с этим справляется лучше любых других NOSQL БД.

Для связи БД и клиентской частью, помимо Django используется шаблонизатор Jinja. Он позволяет встраивать данные из БД в HTML код.

## Результаты и выводы

На момент 28 фев. 22 г. Сделана большая часть проекта, подходящая под MVP. После того, как будет сделана оставшаяся часть проекта, я собираюсь расширить количество источников информации. Добавить к этому проекту API, благодаря которому смогу на отдельных машинах собирать информацию по игре и интегрировать ее безопасно на сайт. После этого возможно я перенесу проект с Django на ASP.NET Core, так как необходимо повысить скорость работы сайта.

Список литературы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Области Описания | Предписанный знак | Элемент описания |
| Python |  |  |
| Django |  |  |
| MDSN DOCS |  |  |
| AOE2.net |  |  |
| Jinja |  |  |
| SQLite |  |  |