

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
Fakulta informačních technologií

ÚVOD DO SOFTWAREVÉHO INŽENÝRSTVÍ
2019/2020

Projekt č. 1 – Model informačního systému
Zadání č. 51 – Liga elektronického sportu

51. Liga Elektronického Sportu

Vytvořte informační systém pro profesionální hráče e-sportu (elektronický sport) a správu turnajů a zápasů. Hráči, mimo své reálné jména, mají své přezdívky a evidují svoje vybavení (herní myši, klávesnice, grafiky, apod.) a zaměřují se na specifické hry. Hráči se dále seskupují do klanů, které jsou zaměřené na specifickou hru, ale často se může jednat o multi-herní komunity. Klany jsou jak mezinárodní tak specifické pro jednu zemi, mají své loga, hymny a vůdce klanů. Systém umožňuje klanům hledat nové hráče podle her, na které se specializují i podle předchozích výsledků v turnajích. Systém dále umožňuje hráčům procházet hry, jejich data vydání, herní žánry, herní módy (např. 5 vs 5, 1 vs 1, .), vydavatele apod. Pro účely kompetivnosti se vytváří týmy, různých velikostí se specifickými jmény, přičemž týmy mohou být meziklanové nebo čistě v rámci jednoho klanu. Týmy se pak dále účastní buď velkých turnajů, které jsou financovány společnostmi, a nebo pouze přátelských zápasů či treninků (tzv. scrim). U každého turnaje evidujeme výsledky jednotlivých zápasů, výherce turnajů, ale i hlavní a vedlejší sponzory, hlavní cenu a hru (nebo hry), která se v rámci turnaje hrála. Systém navíc umožňuje tisknout statistiky hráčů, jak v rámci jednotlivých her, tak proběhlých turnajích či v rámci klanu. Speciální možností systému je pak navíc možnost zapsat se na odběr informací o chystaných turnajích



