

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана (национальный исследовательский университет)» (МГТУ им. Н.Э. Баумана)

<u>Разработка приложения для</u> организации турниров по киберспорту

Студент: Пронин Арсений Сергеевич

Группа: ИУ7-62Б

Руководитель: Никульшина Татьяна Александровна

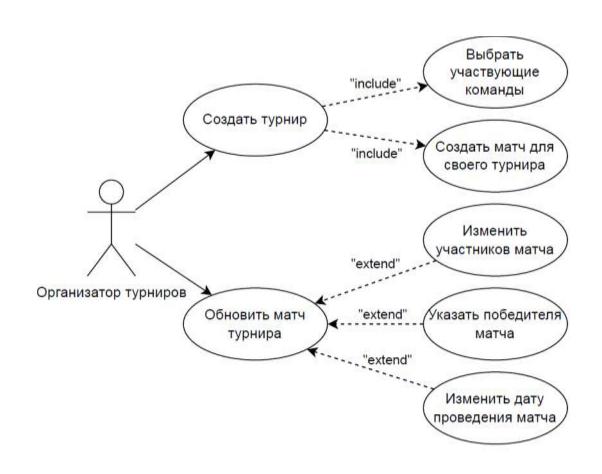
Цель и задачи

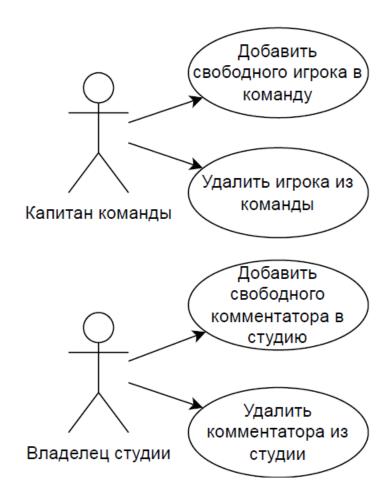
Цель работы — реализовать базу данных для организации турниров по киберспортивной дисциплине "Dota 2" и их управления.

Задачи:

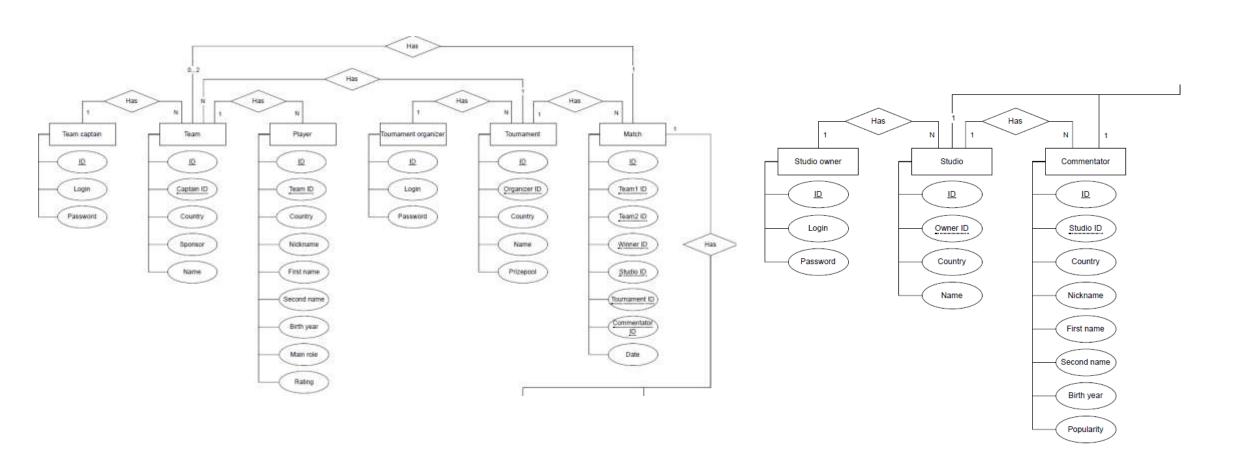
- формализовать задание, определить необходимый функционал;
- определить роли пользователей;
- проанализировать существующие аналоги;
- проанализировать модели базы данных;
- построить инфологическую модель базы данных;
- спроектировать приложение для доступа к базе данных;
- создать и заполнить базу данных;
- реализовать интерфейс для доступа к базе данных;
- разработать программу, реализующую поставленную задачу;
- провести сравнительный анализ времени выполнения запросов к базе данных с использованием индексов и без.

Распределение ролей пользователей





ER-диаграмма базы данных



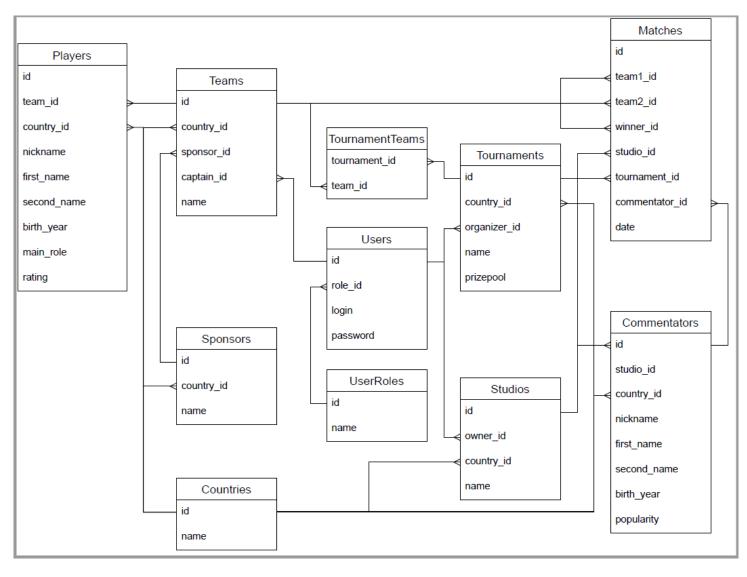
Анализ существующих аналогов

Название	Возможность создавать	Наличие desktop	Отсутствие
	свои турниры	приложения	платного контента
Faceit	+	+	_
Epulze	-	-	+
Challengermode	+	-	+
Данное приложение	+	+	+

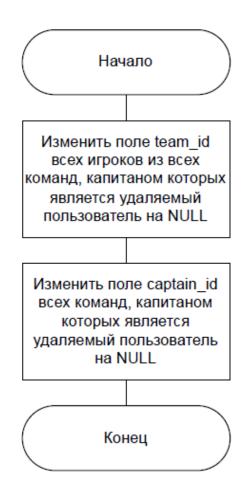
Выбор модели базы данных

- реляционная;
- иерархическая;
- сетевая.

Инфологическая модель базы данных



Схемы триггеров

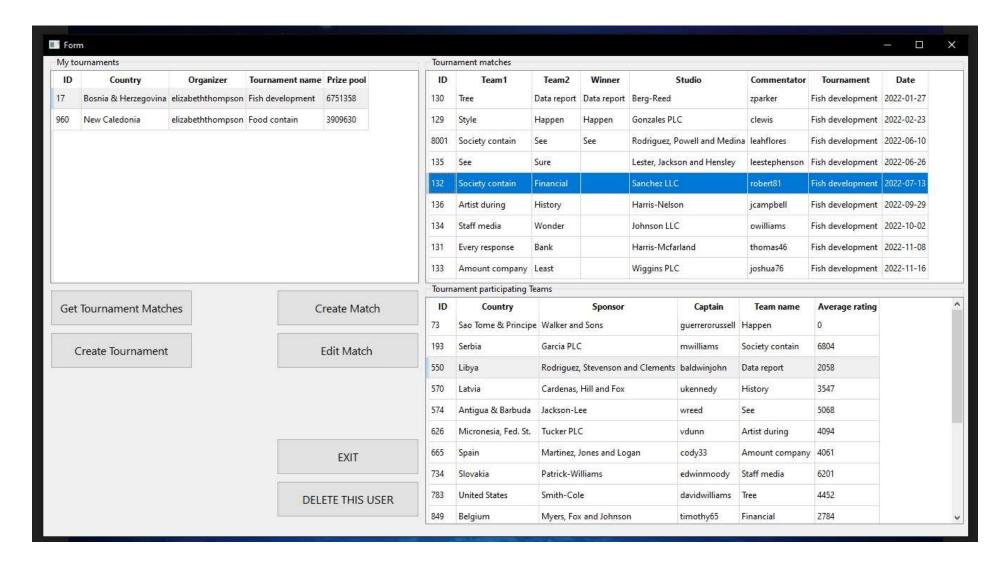


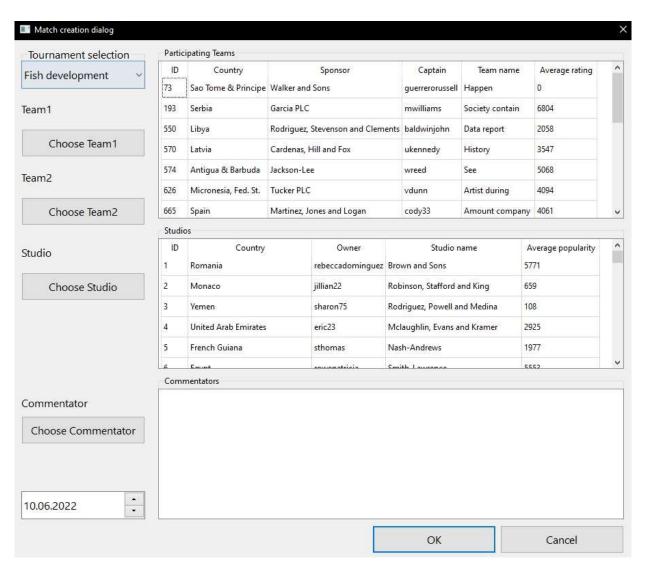


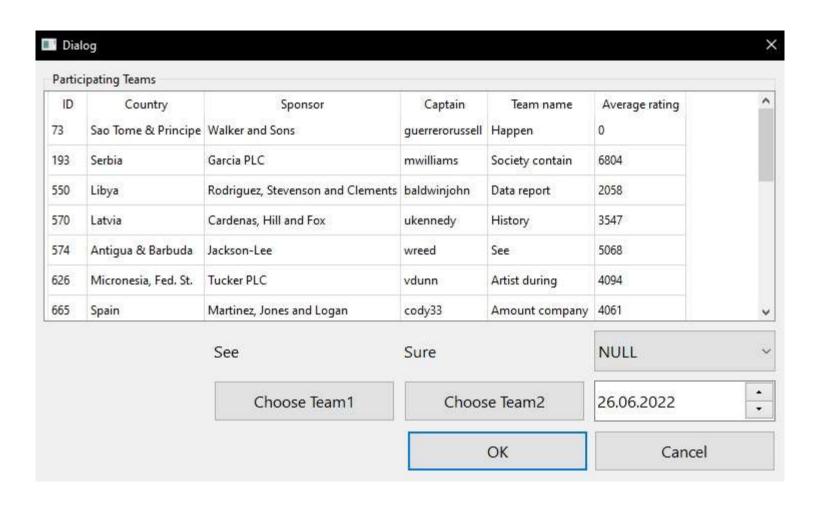


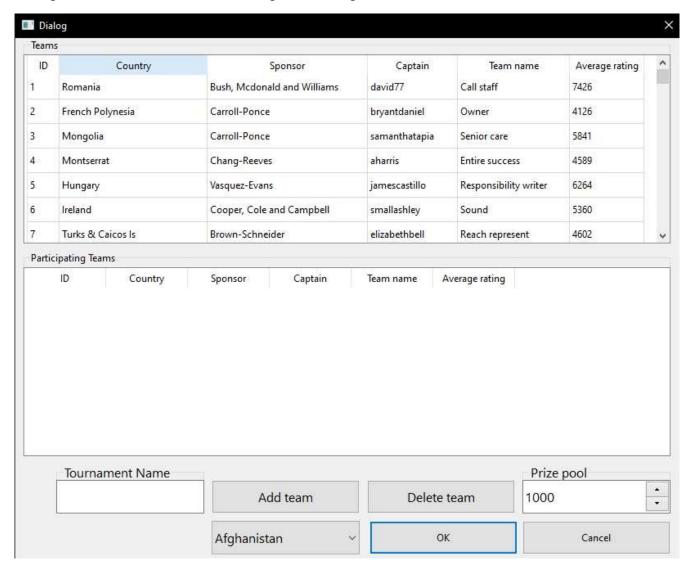
Основные инструменты, используемые для реализации и исследования

- язык программирования С++
- кроссплатформенный фреймворк Qt
- среда разработки Qt creator
- система версионного контроля git
- СУБД postgreSQL









Сравнительный анализ времени выполнения запросов к базе данных с использованием индексов и без

Запрос	Время выполнения	Время выполнения
	без индексов, мс	с индексами, мс
Поиск матчей	0.4943498	0.0073635
Поиск игроков	0.2633266	0.0112785
Поиск комментаторов	0.2621542	0.0072735

Заключение

По итогу проделанной работы была достигнута цель — разработана база данных для организации турниров по киберспортивной дисциплине "Dota 2" и их управления.

Также были решены все поставленные задачи, а именно:

- формализовано задание, определен необходимый функционал;
- определены роли пользователей;
- проанализированы существующие аналоги;
- проанализированы модели базы данных;
- построена инфологическая модель базы данных;
- спроектировано приложение для доступа к базе данных;
- создана и заполнена база данных;
- реализован интерфейс для доступа к базе данных;
- разработана программа, реализующая поставленную задачу;
- проведен сравнительный анализ времени выполнения запросов к базе данных с использованием индексов и без.