

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|---|
| Введение..... | 4 |
| 1 Аналитический раздел..... | 6 |
| 1.1 Формализация поставленного задания..... | 6 |
| 1.2 Необходимый функционал..... | 7 |
| 1.3 Анализ существующих СУБД..... | 7 |
| 1.4 Структура базы данных..... | 7 |
| Список использованных источников..... | 8 |

ВВЕДЕНИЕ

Несмотря на свою краткую историю киберспорт быстро обрел поклонников по всему миру. Лучше всего киберспорт развит в Корее, также он очень популярен в Америке и в Европе. Киберспорт начал очень быстро развиваться в Китае, при том, что он там появился совсем недавно. В России же наоборот киберспорт существует давно, но не настолько развит, как хотелось бы. Россия даже стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта 25 июля 2001 года. В июле 2006 г. киберспорт был исключён из Всероссийского реестра видов спорта вследствие того, что он не соответствовал критериям, необходимым для включения в этот реестр. Тем не менее, в связи с тем что киберспортивные дисциплины стали набирать популярность, а так же привлекать большие инвестиции, 7 июня 2016 года был опубликован приказ Министерства Sports о включении Компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации [1].

Актуальность данной работы в том что киберспорт быстроразвивающийся вид спорта, который набирает популярность по всему миру, именно по этому он привлекает инвестиции, спонсоров и людей.

Цель работы – разработать программу для организации турниров по киберспортивной дисциплине “Dota 2” и их управления.

Для реализации данного проекта, необходимо решить ряд задач:

- формализовать задание, определить необходимый функционал;
- проанализировать СУБД;
- описать структуру 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.

1 Аналитический раздел

В данном разделе произведена формализация поставленного задания, определён необходимый функционал программного обеспечения, произведён анализ существующих СУБД, а также описана структура базы данных.

1.1 Формализация поставленного задания

Поскольку необходимо разработать программу для организации турниров по киберспортивной дисциплине “Dota 2” с возможностью управления ими, то необходимо понять какую информацию необходимо хранить в базе данных. Очевидно, самой важной будет информация о турнирах. Турниры состоят из матчей, матчи проходят между командами, команды состоят из игроков. Кроме того у каждой команды есть спонсор, а у каждого матча – комментатор, который в свою очередь работает на какую-то студию. Также необходимо предусмотреть то, что у каждого турнира имеется организатор, у каждой студии или команды – владелец.

1.2 Необходимый функционал

В соответствии с поставленной задачей, необходимо реализовать следующий функционал:

- создание турниров;
-
-

1.3 Анализ существующих СУБД

1.4 Структура базы данных

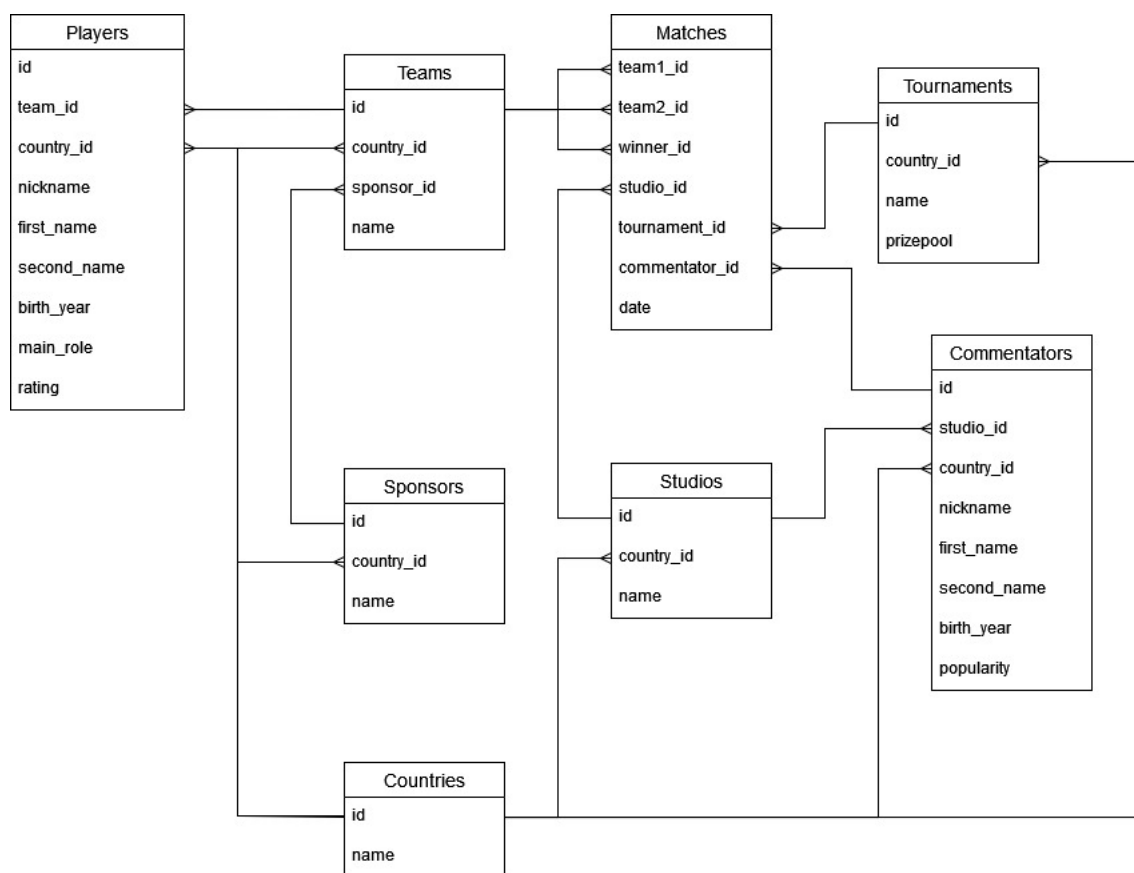


Рисунок 1.1 — Диаграмма базы данных

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Официальный интернет-портал правовой информации [Электронный ресурс]: приказ Министерства Sports о включении Компьютерного спорта в реестр официальных видов спорта Российской Федерации. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize=1> (дата обращения: 12.05.21)