

## СОДЕРЖАНИЕ

|  |    |
|--|----|
| Введение .....                               | 4  |
| 1 Аналитическая часть .....                  | 6  |
| 1.1 Формализация поставленного задания ..... | 6  |
| 1.2 Необходимый функционал .....             | 6  |
| 1.3 Распределение ролей пользователей .....  | 7  |
| 1.4 Анализ существующих аналогов .....       | 8  |
| 1.5 Выбор модели базы данных .....           | 9  |
| 1.5.1 Реляционная модель базы данных .....   | 10 |
| 1.5.2 Иерархическая модель базы данных ..... | 10 |
| 1.5.3 Сетевая модель базы данных .....       | 10 |
| 2 Конструкторская часть .....                | 12 |
| 2.1 Инфологическая модель базы данных .....  | 12 |
| 3 Технологическая часть .....                | 13 |
| 4 Исследовательская часть .....              | 14 |
| Заключение .....                             | 15 |
| Список использованных источников .....       | 16 |

## 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** – реализовать базу данных для организации турниров по киберспортивной дисциплине “Dota 2” и их управления.

Для реализации данного проекта, необходимо решить ряд задач:

- 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.

# **1 Аналитическая часть**

В данном разделе произведена формализация поставленного задания, определён необходимый функционал программного обеспечения, описаны роли пользователей программы, произведён анализ существующих моделей базы данных, а также выбрана конкретная модель для данного проекта.

## **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;
- создание и редактирование матчей;
- добавление свободных игроков в команду;
- удаление игроков из команды;
- добавление свободных комментаторов в студию;
- удаление комментаторов из студии.

### 1.3 Распределение ролей пользователей

В соответствии с описанным выше функционалом, можно распределить роли описанным ниже способом.

Организатор турниров может:

- создавать турниры;
- выбирать участвующие команды;
- создавать матчи для своего турнира.

Капитан команды может:

- добавлять свободных игроков в команду;
- удалять игроков из своей команды.

Владелец студии может:

- добавлять свободных; комментаторов в свою студию
- удалять комментаторов из своей студии.

Игроки и комментаторы не являются пользователями данного ПО, т.к. оно предназначено именно для организации турниров и их управления, а игроки с комментаторами являются их непосредственными участниками.

Ниже приведена use-case диаграмма.

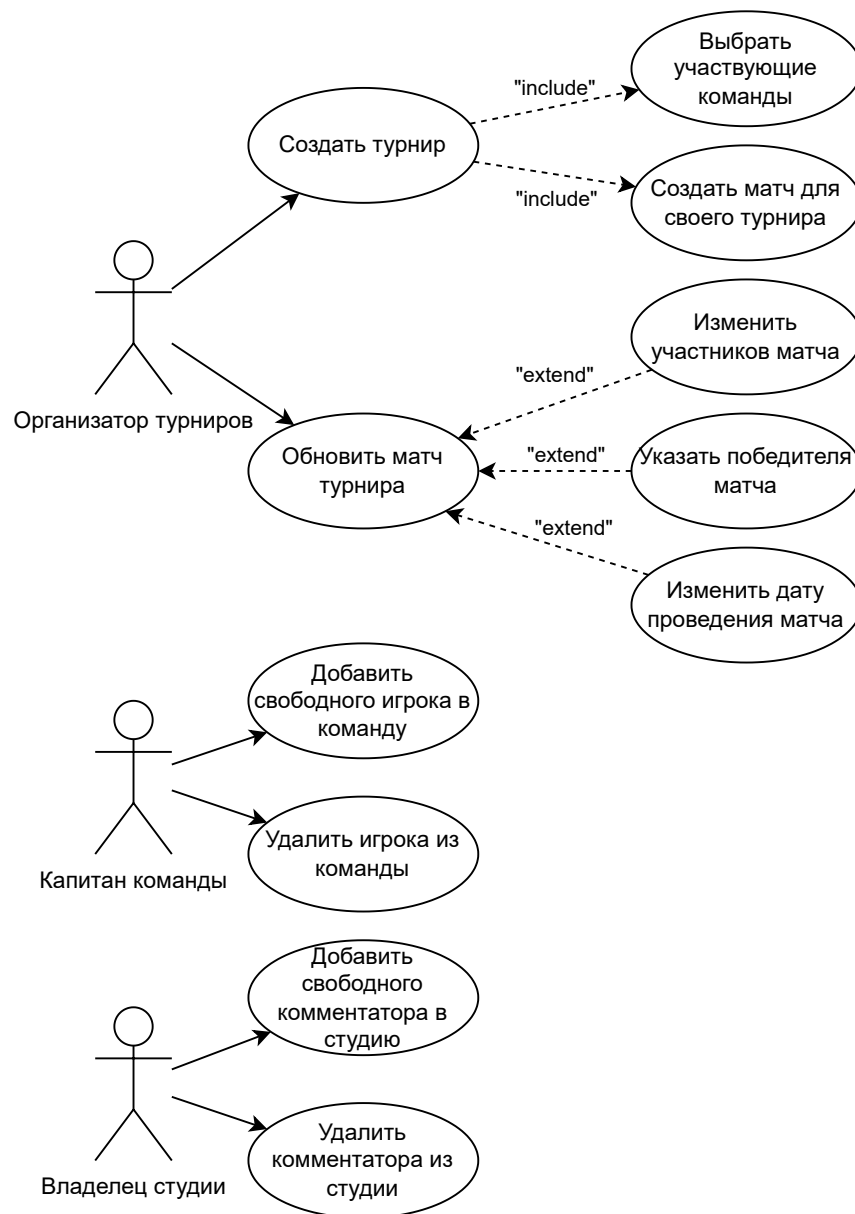


Рисунок 1.1 — use-case диаграмма

Кроме этого, очевидно, необходима роль администратора базы данных, который будет иметь доступ ко всему, чтобы следить за организацией работы базы данных.

#### 1.4 Анализ существующих аналогов

Faceit - это независимая платформа для проведения профессиональных соревнований и любительских игр, которая была основана в 2012 году. Faceit

управляет лигами киберспорта в таких играх как, Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Rocket League, Dota 2 и PUBG.

Epulze - это платформа для киберспортивных соревнований, где вы можете участвовать в ежедневных автоматических турнирах и соревнованиях, соревнуясь за призы. Данная платформа поддерживает такие дисциплины как Dota 2, CS:GO, Valorant, Mobile Legends и Rocket League.

Challengermode — шведская технологическая компания, основанная в 2014-м году с миссией сделать киберспорт доступным для геймеров. Challengermode строит платформу, которая обеспечивает фундаментальную инфраструктуру онлайн-киберспорта для всех соответствующих заинтересованных сторон в рамках экосистемы. Разработанная технология автоматизирует сложную турнирную инфраструктуру с помощью интеграции игр и позволяет геймерам легко играть в соревнованиях, турнирах и лигах на любом устройстве или консоли, одновременно позволяя создавать сообщества и монетизировать их в масштабе организаторов всех видов.

Добавить таблицу со сравнением

## **1.5 Выбор модели базы данных**

Модель данных — это абстрактное, самодостаточное, логическое определение объектов, операторов и прочих элементов, в совокупности составляющих абстрактную машину доступа к данным, с которой взаимодействует пользователь. Эти объекты позволяют моделировать структуру данных, а операторы — поведение данных. Каждая БД и СУБД строится на основе некоторой явной или неявной модели данных [2].

В ходе данной работы были проанализированы следующие модели базы данных

- реляционная;
- иерархическая;
- сетевая.

### **1.5.1 Реляционная модель базы данных**

Реляционная модель данных является совокупностью данных и состоит из набора двумерных таблиц. При табличной организации отсутствует иерархия элементов. Таблицы состоят из строк – записей и столбцов – полей. На пересечении строк и столбцов находятся конкретные значения. Для каждого поля определяется множество его значений. За счет возможности просмотра строк и столбцов в любом порядке достигается гибкость выбора подмножества элементов.

Реляционная модель является удобной и наиболее широко используемой формой представления данных.

### **1.5.2 Иерархическая модель базы данных**

В иерархической модели данных используется представление базы данных в виде древовидной структуры, состоящей из объектов различных уровней. Между объектами существуют связи, каждый объект может включать в себя несколько объектов более низкого уровня. Такие объекты находятся в отношении предка к потомку, при этом возможна ситуация, когда объект-предок имеет несколько потомков, тогда как у объекта-потомка обязателен только один предок.

### **1.5.3 Сетевая модель базы данных**

В сетевой модели данных, в отличие от иерархической, у потомка может иметься любое число предков. Сетевая база данных состоит из набора экземпляров определенного типа записи и набора экземпляров определенного типа связей между этими записями.

Главным недостатком сетевой модели данных являются жесткость и высокая сложность схемы базы данных, построенной на основе этой модели. Так как логика процедуры выбора данных зависит от физической организации этих данных, то эта модель не является полностью независимой от приложения.



Иначе говоря, если будет необходимо изменить структуру данных, то нужно будет изменять и приложение.

### **Вывод из аналитической части**

Поскольку реляционная модель базы данных является наиболее широко используемой и удобной, а также имеет возможность изменения базы данных без глобальных изменений программного обеспечения, то для реализации данного проекта была выбрана именно она.

В данном разделе была произведена формализация поставленной задачи, описан необходимый функционал с распределением по ролям, проанализированы модели базы данных и выбрана реляционная модель.

## 2 Конструкторская часть

### 2.1 Инфологическая модель базы данных

Ниже приведена инфологическая модель базы данных, определяющая связи между полями будущих таблиц.

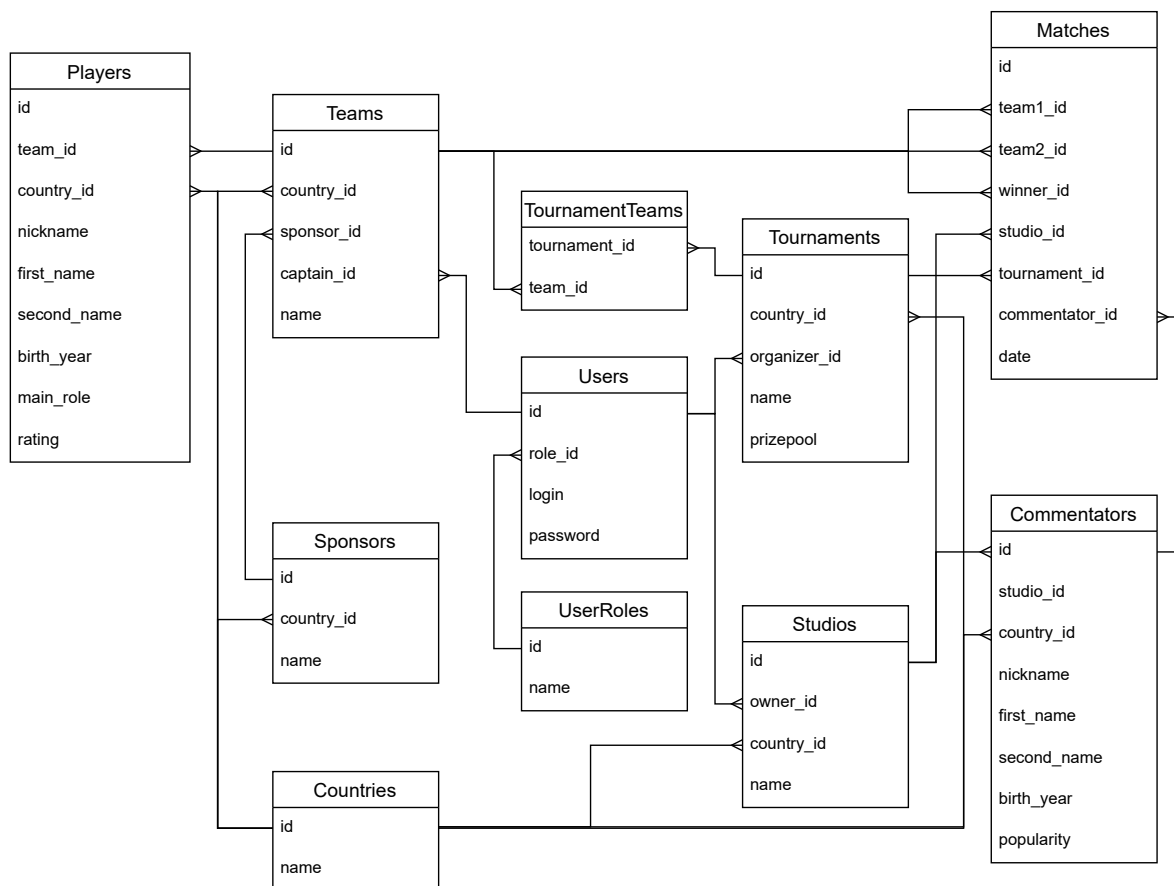


Рисунок 2.1 — Инфологическая модель базы данных

### **3 Технологическая часть**

## 4 Исследовательская часть

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

## 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)

2. Дейт К. Дж. Введение в системы баз данных. — 8-е изд. — М.: «Вильямс», 2006. (дата обращения: 12.05.21)