



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)

---

ФАКУЛЬТЕТ \_\_\_\_\_ «Информатика и системы управления»

КАФЕДРА \_\_\_\_\_ «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии»

# РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## *К КУРСОВОЙ РАБОТЕ*

### *НА ТЕМУ:*

«Создание информационной системы  
настольных игр и игротек»

Студент: ИУ7-63Б  
(группа)

\_\_\_\_\_  
(подпись, дата)

М. Д. Маслова  
(И. О. Фамилия)

Руководитель:

\_\_\_\_\_  
(подпись, дата)

О. В. Кузнецова  
(И. О. Фамилия)

2022 г.

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b>	<b>5</b>
<b>1 Аналитическая часть</b>	<b>7</b>
1.1 Анализ существующих аналогов	7
1.1.1 Российский рынок	7
1.1.2 Зарубежный рынок	7
1.1.3 Сравнение существующих решений	8
1.2 Формализация задачи	9
1.3 Описание типов пользователей	11
1.4 Формализация данных	14
1.5 Выбор модели базы данных	17
1.5.1 Дореляционные базы данных	17
1.5.2 Реляционные базы данных	18
1.5.3 Постреляционные базы данных	20
<b>2 Конструкторская часть</b>	<b>22</b>
2.1 Проектирование базы данных	22
2.1.1 Таблицы базы данных	22
2.1.2 Хранимые процедуры и функции базы данных	23
2.1.3 Триггеры базы данных	25
2.1.4 Роли базы данных	25
2.2 Проектирование приложения	25
<b>3 Технологическая часть</b>	<b>27</b>
3.1 Выбор системы управления базами данных	27
3.1.1 Microsoft SQL Server	27
3.1.2 PostgreSQL	27
3.1.3 Oracle	28
3.1.4 MySQL	28
3.2 Выбор средств реализации приложения	29
3.3 Детали реализации	29
3.3.1 Создание таблиц	29
3.3.2 Создание ролей	29

3.3.3	Создание хранимых процедур и функций . . . . .	29
3.3.4	Создание триггеров . . . . .	29
3.4	Пример работы программы . . . . .	29
<b>4</b>	<b>Исследовательская часть . . . . .</b>	<b>30</b>
4.1	Описание эксперимента . . . . .	30
4.2	Технические характеристики . . . . .	30
4.3	Результат эксперимента . . . . .	30
	<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ . . . . .</b>	<b>31</b>
	<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ . . . . .</b>	<b>33</b>

## ВВЕДЕНИЕ

Настольные игры — это игры, основанные на манипуляции инвентарем (карточками, кубиками, фишками и т. п.), размещаемым на обычном или специально сделанном столе [1].

На сегодняшний день рынок настольных игр представляет собой одну из наиболее молодых и стремительно развивающихся областей мировой экономики [2]. Это связано с тем, что несмотря на современные условия информатизации настольные игры набирают популярность и продолжают сохранять востребованность в широкой среде потребителей.

Отечественный рынок настольных игр молод, но стремительно усиливает свои позиции: за счет сегментации рынка по возрасту и категориям (семейные, стратегические, для вечеринок и др.) настольные игры отделились от рынка детских товаров и стали самостоятельным сектором экономики.

В отличие от других рынков прямая реклама настольных игр работает не эффективно. При этом наилучший способ прорекламировать игру — посадить человека играть. Поэтому в сфере настольных игр приобрели популярность игротеки — мероприятия, на котором гости могут поиграть в различные игры, завести знакомства, опробовать новинки или ознакомиться с ассортиментом [3].

В силу молодости рынка программные решения в сфере настольных игр, как будет показано в одном из разделов данной работы, по большей части представлены в виде интернет-магазинов, в которых информация об игротеках, регистрации на них, получения информации об проводимых играх либо представляется текстовым списком на отдельной странице, либо появляется в новостном разделе, либо вовсе отсутствует. Поэтому поиск необходимых игротек и регистрация на них становятся проблематичными.

Таким образом, **целью данной работы** является проектирование и реализация базы данных настольных игр и игротек, а также разработка приложения доступа к базе данных с возможностью просмотра, добавления, удаления и редактирования информации о настольных играх и игротеках, регистрации на игротеки и составления списка предпочитаемых игр.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

- провести анализ предметной области;

- формализовать задачу;
- провести анализ баз данных и систем управления базами данных;
- спроектировать базу данных и архитектуру приложения;
- реализовать базу данных и приложение для доступа к ней;
- **исследовательская задача.**

## **1 Аналитическая часть**

В данном разделе проводится анализ предметной области: на основе рассмотрения существующих решений делаются выводы о представлении информации о настольных играх и игротеках, а также о необходимых возможностях пользователей. На базе анализа предметной области формулируются требования к информационной системе, формализуются данные и типы пользователей. Также проводится сравнение существующих моделей баз данных и систем управления базами данных, из которых выбираются оптимальные для решения поставленной задачи.

### **1.1 Анализ существующих аналогов**

В силу молодости рынка настольных игр анализ предметной области проводится на основе рассмотрения программных решений, представляющих интернет-магазины крупных компаний настольных игр или тематических сайтов.

Так как рынки настольных игр в России и за рубежом имеют разные уровни развития существующие программные решения рассматриваются отдельно для российского и зарубежного рынков.

#### **1.1.1 Российский рынок**

На российском рынке программные решения в сфере настольных игр представлены интернет-магазинами крупных продавцов: Hobby Games [4], «Мосигра» [5], «Низа Гамс» [6] и др. Их веб-сайты ориентированы именно на продажу игр, в то время как анонсы игротек являются второстепенными и располагаются либо в специализированном разделе сайта, либо в новостях, при этом регистрация проходит либо через сторонний сервис, либо через сообщения в социальных сетях.

#### **1.1.2 Зарубежный рынок**

На зарубежном рынке преобладают тематические сайты. Например, BoardGameGeek [7] — многофункциональный сайт для любителей настольных игр, — содержит информацию о многочисленных настольных играх, их авторах, предоставляет ссылки на интернет-магазины, в которых можно купить

игру, а также возможность продать свою игру и пообщаться на форуме. Данный сайт также содержит страницу с актуальными данными по игровым конференциям всего мира, на которых проводятся игротeki. Аналогичными проектами, но с меньшими наборами функций являются Top Tier Board Games [8] и Board Game Halv [9], они представляют информацию о настольных играх и игротеках в формате новостей.

Существует также программное решение, предоставляющее возможность играть в популярные настольные игры онлайн — Board Game Arena [10]. Здесь реализованы виртуальные копии многих настольных игр, ведутся рейтинги по каждой игре и по всем играм в целом. Благодаря возможности перевода сайта пользователями, он доступен на нескольких языках, в том числе и на русском.

### 1.1.3 Сравнение существующих решений

Для сравнения существующих решений можно выделить следующие критерии:

- **K1** — наличие информации о настольных играх;
- **K2** — наличие информации об игротеках;
- **K3** — наличие информации об игротеках различных организаторов;
- **K4** — возможность регистрации на игротеку;
- **K5** — ведение рейтингов игроков;
- **K6** — поддержка русского языка.

Сравнение решений по данным критериям представлено в таблице 1.1.

Таблица 1.1 – Сравнение существующих решений

Решение	K1	K2	K3	K4	K5	K6
Hobby Games	+	+	-	через сторонний ресурс	-	+
Мосигра	+	-	-	нет	-	+
Низа Гамс	+	+	-	через сторонний ресурс	-	+
BoardGameGeek	+	+	+	через сторонний ресурс	-	-
Board Game Arena	+	-	-	нет	+	+

Данные из приведенной таблицы показывают, что все описанные существующие решения предоставляют пользователю возможность просмотра информации о настольных играх, однако при этом возможность работы с игротками в них либо вовсе отсутствует, либо предоставляется через сторонний ресурс. Также стоит отметить, что только одно решение предоставляет возможность работы с игротками разных организаторов и только одно возможность отслеживания рейтинга игрока.

## **Вывод**

Таким образом, программные решения для поиска информации о настольных играх широко распространены, однако решение задачи поиска необходимой игротки для игрока требует многих усилий. Если организаторы игротек, используя свои сайты, имеют возможность в любом удобном для них формате выкладывать информацию об игротках, то для поиска нужной игротки игроку придется посетить многочисленные сайты организаторов, найти раздел или страницу игротек на каждом из них и зарегистрироваться через сторонний ресурс.

То есть встает необходимость реализации информационной системы, в которой информация о всех игротках будет собрана в одном месте, а регистрация будет происходить единообразно в самой системе. При этом в данной системе должна содержаться информация о настольных играх, так как на их основе происходит выбор игротки. А в силу того, что реализация регистрации на игротки, потребует регистрации в системе, как организаторов, так и игроков, появится возможность включения в систему рейтинговых списков.

## **1.2 Формализация задачи**

Для создания информационной системы необходимо формализовать процесс проведения игротки. Для этого выделим необходимые и возможные действия пользователей, которые будут соответствовать требованиям, предъявляемым к создаваемому программному обеспечению.

И так, при проведении игротки сначала организатор:

- 1) выбирает время и место проведения игротки, а также настольные игры, по которым она проводится;
- 2) определяет другие характеристики игротки (название, продолжитель-



ность, стоимость участия, возможность купить игры);

3) регистрирует игротеку.

Далее игрок — участник игротеки:

- 1) просматривает список настольных игр;
- 2) выбирает понравившиеся игры, добавляя их в свой список избранных;
- 3) выбирает игротеку по понравившимся играм или из всего списка зарегистрированных игротек;
- 4) регистрируется на игротеку.

При этом игрок может пропустить этапы просмотра и выбора настольных игр и сразу перейти к выбору игротеки.

Описанные выше действия субъектов игротеки соответствуют необходимым функциям, которые являются обязательными требованиями к разрабатываемой информационной системе и должны быть реализованы в первую очередь. Также различия в возможных действиях пользователей формируют еще одно обязательное требование: регистрацию различных типов пользователей в системе.

Также у организатора должна быть возможность:

- просмотреть список участников, зарегистрированных на игротеку;
- отменить игротеку;
- перенести игротеку (изменить место проведения или время начала);
- изменить другую информацию о ней;
- сформировать заявку на добавление в базу места проведения или настольной игры при их отсутствии.

Игрок, в свою очередь, должен иметь возможность:

- удалить игру из списка понравившихся игр;
- отменить регистрацию на игротеку.

Данные требования являются желательными и реализуются сразу после обязательных.

Возможными требованиями к реализуемой системе являются:

- подтверждение организатором посещения игроком игротеки;
- изменение организатором рейтинга игрока после посещения им игротеки;

- уменьшение рейтинга игрока вследствие пропуска игротеки, на которую он был зарегистрирован;
- оценка игроком посещенной игротеки и организатора.

Также необходимо учесть ряд правил делового регламента:

- организатор не может зарегистрировать игротеку, дата и время начала которой прошли или соответствуют текущему дню;
- игротека считается прошедшей, если наступила дата проведения и время ее окончания;
- игрок не может зарегистрироваться на прошедшую или отмененную игротеку;
- игрок может зарегистрироваться на игротеку не позднее, чем за установленное организатором время до ее начала;
- при отмене игротеки список зарегистрированных на нее участников сохраняется;
- регистрация игротеки считается незавершенной до тех пор, пока не будут приняты заявки организатора на добавление в базу места проведения и хотя бы одной игры, если такие оформлялись.

Таким образом, необходимо разработать приложение, отвечающее выше перечисленным требованиям. В силу необходимости хранения информации о различных объектах предметной области также требуется спроектировать и реализовать базу данных, которая должна хранить информацию о настольных играх и игротеках, и взаимодействие с которой должно осуществляться с помощью интерфейса разрабатываемого приложения.

### **1.3 Описание типов пользователей**

В соответствии с поставленными требованиями необходимо выделить 4 типа пользователей, описание которых представлено в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Описание типов пользователей

Тип	Функциональность
Гость (неавторизованный пользователь)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Просмотр списка настольных игр и игротек</li> <li>– Поиск игротек по настольной игре</li> <li>– Авторизация</li> <li>– Регистрация</li> </ul>
Игрок (авторизованный пользователь)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Просмотр списка настольных игр и игротек</li> <li>– Составление списка предпочитаемых игр</li> <li>– Поиск игротек по настольным играм</li> <li>– Регистрация на игротеки и ее отмена</li> </ul>
Организатор (авторизованный пользователь)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Просмотр списка настольных игр, игротек, мест проведения</li> <li>– Регистрация новых игротек и их отмена</li> <li>– Изменение информации о зарегистрированных игротеках</li> <li>– Просмотр списка зарегистрированных на игротеку участников</li> <li>– Формирование заявки на добавление нового места проведения при его отсутствии в базе</li> <li>– Формирование заявки на добавление игры при ее отсутствии в базе</li> </ul>
Администратор (авторизованный пользователь с повышенным уровнем полномочий)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Просмотр списка настольных игр, игротек, мест проведения, организаторов, пользователей</li> <li>– Изменение информации о настольных играх, местах проведения, организаторах, игротеках</li> <li>– Одобрение или отклонение заявок от организаторов</li> <li>– Изменение прав доступа пользователей</li> <li>– Удаление пользователей</li> </ul>

Диаграммы вариантов использования для Гостя, Игрока, Организатора и Администратора представлены на рисунках 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 соответственно.

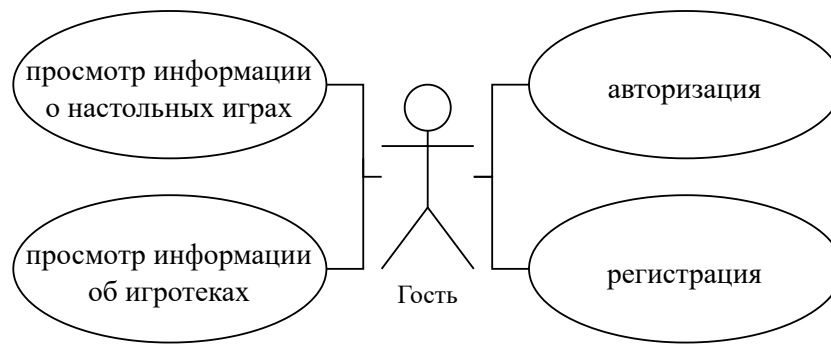


Рисунок 1.1 – Use-Case диаграмма для Гостя

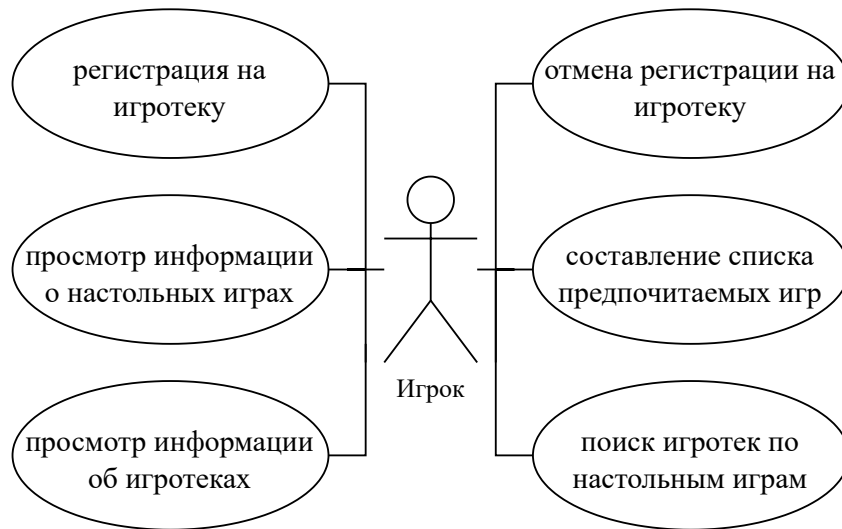


Рисунок 1.2 – Use-Case диаграмма для Игрока

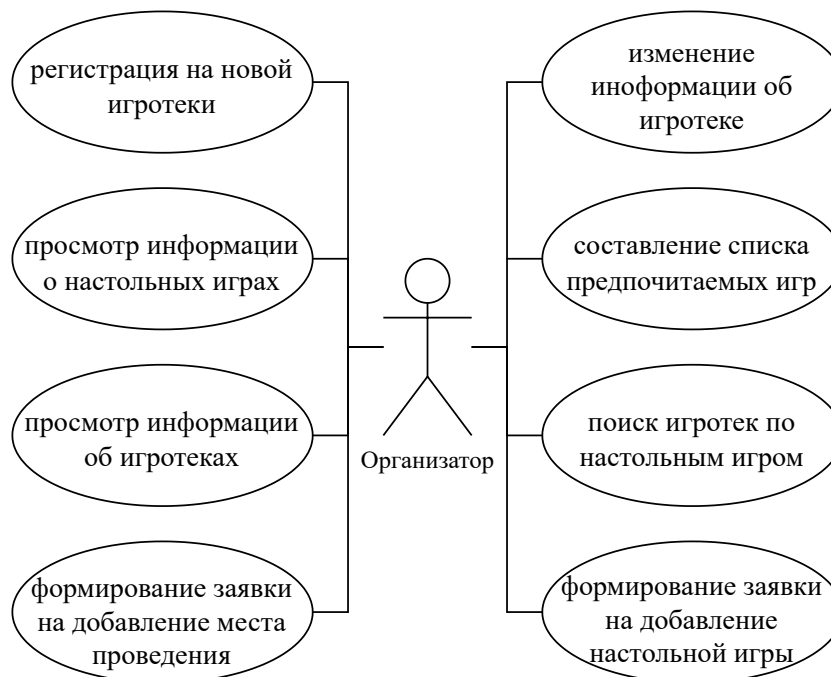


Рисунок 1.3 – Use-Case диаграмма для Организатора

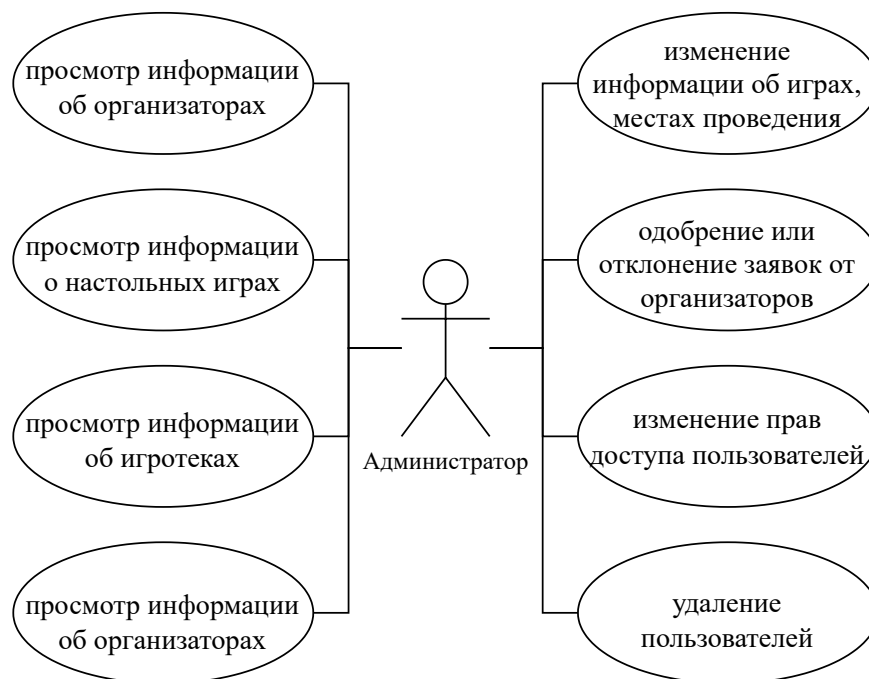


Рисунок 1.4 – Use-Case диаграмма для Администратора

## 1.4 Формализация данных

На основании сформулированных требований база данных должна содержать информацию о:

- игротеках;
- настольных играх, по которым проводятся игротеки;
- организаторах;
- местах проведения;
- игроках;
- пользователях.

Последние четыре сущности характерны для многих предметных областей, поэтому для них приведено только краткое описание (таблица 1.3), а подробный анализ приводится для первых двух сущностей, являющихся основными в рассматриваемой предметной области (их краткое описание также представлено в таблице 1.3).

Таблица 1.3 – Категории данных и сведения о них

Категория	Сведения	
Игротека	ID Название Организатор Время начала Дата проведения	Возможность покупки игр Место проведения Продолжительность Стоимость участия Время регистрации
Организатор	ID Название Адрес	Сайт Email Телефон
Место проведения	ID Адрес Сайт Название	Тип Email Телефон
Настольная игра	ID Название Производитель Год выпуска Мин. число игроков	Макс. число игроков Мин. возраст Макс. возраст Мин. время игры Макс. время игры
Игрок	ID Имя	Лига Рейтинг
Пользователь	ID Роль	Логин Пароль

На основе анализа существующих решений можно выявить основные сведения о настольных играх и игротеках, которые используются при их описании. Так, для описания настольной игры используют следующие характеристики:

- название;
- производитель;
- год выпуска;
- возможное количество игроков в формате «от ... до ...»;
- время игры также в формате «от ... до ...»;
- рекомендованный возраст участников в формате возрастных категорий («6+», «12+», «18+» и т. п.) или диапазона возрастов («от ... до ...»);

Для описания игротeki в рассмотренных решениях используются:

- название;

- адрес места проведения;
- время начала и продолжительность;
- стоимость участия;
- ссылка на регистрацию.

Так как регистрация на игротеху будет происходить в самой системе, ссылка на регистрацию, как сведение об игротехе храниться не будет, но в соответствии с сформулированными требованиями будет добавлено время, за которое можно зарегистрироваться на игротеху.

Связи между описанными сущностями представлены на ER-диаграмме (рисунок 1.5).

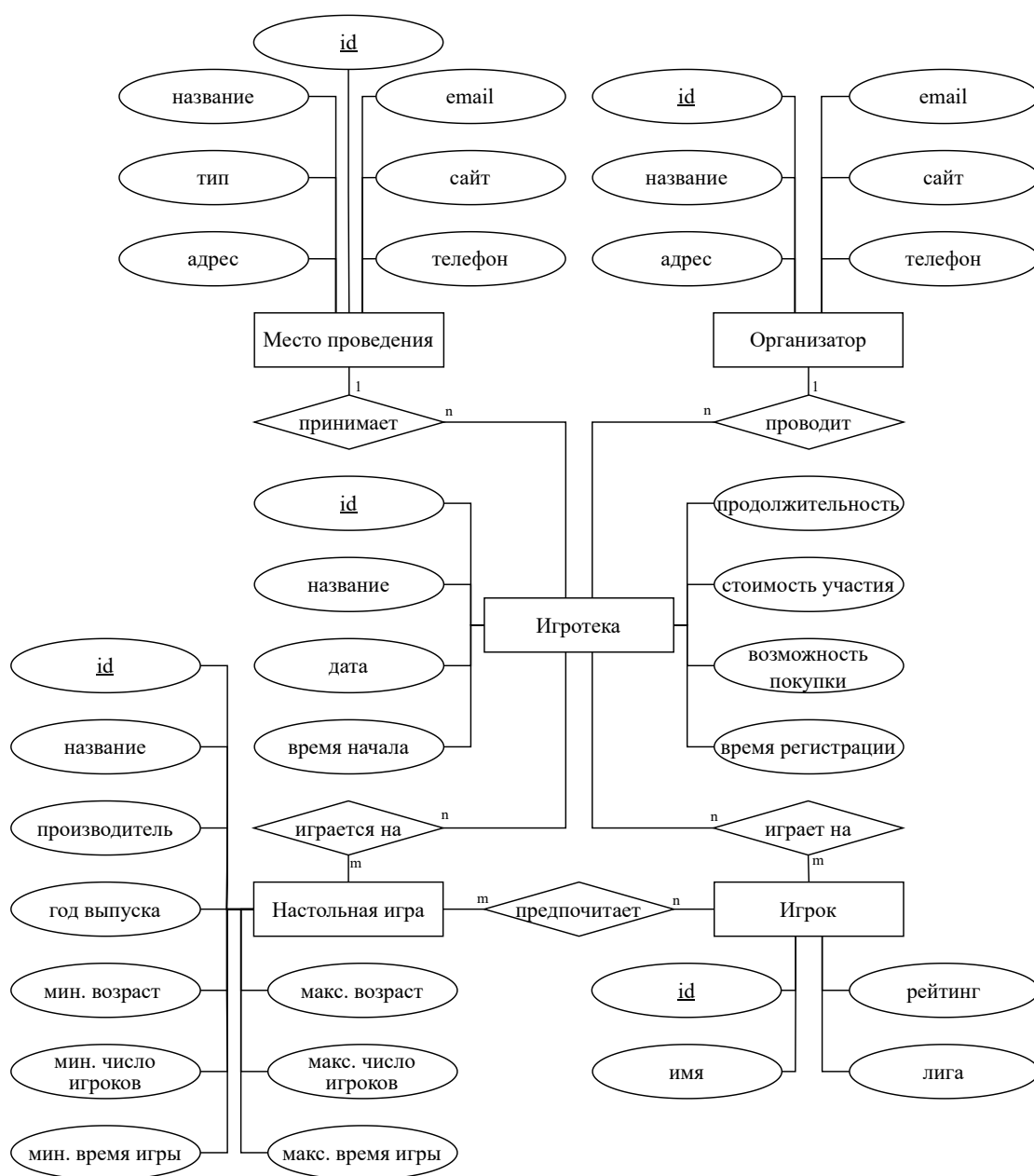


Рисунок 1.5 – ER-диаграмма

## 1.5 Выбор модели базы данных

На основании сформулированных требований система должна включать базу данных для хранения информации обо всех сущностях, описанных в подразделе 1.4.

База данных (БД) — это совокупность данных, организованных по определенным правилам, предусматривающим общие принципы описания, хранения и манипулирования данными, независимая от прикладных программ [11].

Основой любой базы данных является модель данных — формализованное описание структур единиц информации и операций над ними в информационной системе. Модель данных определяет логическую структуру базы данных, то есть способ хранения, организации и обработки информации [12].

Существуют различные модели данных, каждая из которых имеет свои достоинства и недостатки, поэтому необходимо провести анализ моделей и выбрать модель базы данных, соответствующая модель данных которой наиболее полно удовлетворяет требованиям реализуемой системы.

Модели баз данных можно разделить на три основные категории: дореляционные, реляционные и постреляционные.

### 1.5.1 Дореляционные базы данных

К дореляционным моделям [13] относят модели, предшествующие реляционной: иерархическую, сетевую и модель на основе инвертированных списков.

**Иерархическая модель** — представление базы данных в виде древовидной структуры, состоящей из объектов разных уровней, где связи между записями выражаются в виде отношений предок/потомок, а у каждой записи есть ровно одна родительская запись.

Достоинствами иерархической модели являются:

- простота модели (схожая, например, со структурой компании или генеалогическим деревом);
- быстрое действие за счет реализации отношения предок/потомок в виде физических указателей.

Недостатками иерархической модели являются:

- необходимость дублирования деревьев для связи многие-ко-многим;



- отсутствие ссылок между записями, не входящими в одну иерархию и, как следствие, невозможность хранения в базе данных порожденного узла без соответствующего исходного.

Для устранения недостатков иерархической модели была разработана **сетевая модель**, в которой одна запись может участвовать в нескольких отношениях предок/потомок.

К достоинствам сетевой модели можно отнести:

- уменьшение дублирования данных по сравнению с иерархической моделью;
- гибкость за счет возможности создания дополнительных связей.

Недостатками сетевой модели являются:

- сложность и запутанность структуры;
- ослабление контроля целостности вследствие допустимости установления произвольных связей между записями.

В силу сложности практического использования иерархической и сетевой модели появилась **модель на основе инвертированных списков**. Организация доступа к данным на основе инвертированных списков используется в современных реляционных системах, однако в них пользователи не имеют непосредственного доступа к инвертированным спискам.

Недостатками такой модели являются:

- отсутствие строгого математического аппарата;
- отсутствие средств для описания ограничений целостности базы данных;
- большая трудоемкость программирования запросов к базе данных.

Общим недостатком дореляционных баз данных является поддержка доступа к данным только путем создания прикладных программ и, как следствие, оптимизация доступа к данным пользователем без какой-либо поддержки системы.

### 1.5.2 Реляционные базы данных

Реляционные базы данных основаны на реляционной модели, представляющей сущности и связи между ними представлены в виде отношений —

двумерных таблиц, каждая строка (кортеж) является записью, содержащей данные о конкретном объекте данной сущности, а столбцы ее свойствам, или атрибутам. То есть реляционная база данных — это совокупность отношений, содержащих всю информацию, которая должна храниться в базе данных.

В каждом отношении выделяют первичный ключ — атрибут или набор атрибутов, однозначно идентифицирующий каждый из кортежей отношения. В этом же или другом отношении может быть создан столбец (их набор), ссылающийся на первичный ключ — внешний ключ, с помощью которого реализуются связи между таблицами базы данных [13].

При этом для поддержания целостности данных в реляционных БД соблюдаются требованиям ACID:

- атомарность (atomicity) — для каждой транзакции либо выполняются все операции внутри нее, либо не выполняется ни одной, то есть транзакции являются атомарными и работает принцип «все или ничего»;
- согласованность (consistency) — выполнение транзакции не может перевести систему в несогласованное состояние, то есть база данных всегда остается в согласованном состоянии;
- изолированность (isolation) — на результат транзакции не влияют другие транзакции, которые происходят параллельно с ней;
- долговечность (durability) — любые изменения сохраняются в базе данных несмотря на сбои и действия пользователей.

Реляционные базы данных поддерживают SQL — язык структурированных запросов для определения и обработки данных. SQL является одним из наиболее гибких и стандартизированных языков запросов, что позволяет минимизировать ряд рисков для разработчиков [14].

Достоинствами реляционных баз данных являются:

- единый способ представления сущностей и связей между ними: все — отношение;
- соответствие требованиям ACID;
- использование стандартизированного языка запросов SQL.

Недостатками реляционных баз данных являются:

- вертикальная масштабируемость;
- отсутствие возможности представить некоторые данные в виде отно-

шения;

- увеличение времени работы при увеличении числа отношений (например, при нормализации);
- трудозатраты на проектирование базы данных.

### **1.5.3 Постреляционные базы данных**

Постреляционные базы данных — базы данных с динамическим представлением структуры данных [14]. В таких базах данных используются гибкие модели данных, которые определяют следующие типы баз данных [15]:

- колоночные БД хранят данные по столбцам, число которых от строки к строке может изменяться;
- хранилища «ключ-значение» для хранения объектов используют хеш-таблицу, в которой находятся пары из уникального ключа и указателя на конкретный объект данных;
- документноориентированные БД хранят данные в виде коллекций документов (например, в форматах JSON, XML и др.), причем каждая запись может содержать различные по количеству и типам данные.
- графовые БД используются для хранения данных с большим числом связей и представляют элементы базы данных в виде вершин графа, а отношения между ними — в виде ребер между соответствующими вершинами.

Достоинствам постреляционных баз данных являются:

- горизонтальная масштабируемость;
- гибкость моделей данных;
- возможность хранения неструктурированной информации.

Недостатками постреляционных баз данных являются:

- смягчение требований ACID;
- привязанность приложения к конкретной СУБД в силу собственных языков запросов (отсутствие поддержки SQL).

### **Вывод**

В разрабатываемой базе:

- данные являются структурированными, причем их структура не под-

вержена частым изменениям;

- необходима поддержка целостности данных при наличии нескольких пользователей, то есть соответствие требованиям к транзакционным системам;
- необходимо выполнение сложных запросов.

Таким образом, в соответствии с перечисленными требованиями к базе данных и свойствами основных категорий моделей данных необходимо выбрать реляционную базу данных.

## **Вывод**

В данном разделе был проведен анализ предметной области настольных игр и игротек с помощью исследования существующих решений. На основе анализа предметной области была формализована задача и данные и описаны типы пользователей. Также по результатам сравнения моделей баз данных для решения задачи была выбрана реляционная модель данных.

## 2 Конструкторская часть

### 2.1 Проектирование базы данных

#### 2.1.1 Таблицы базы данных

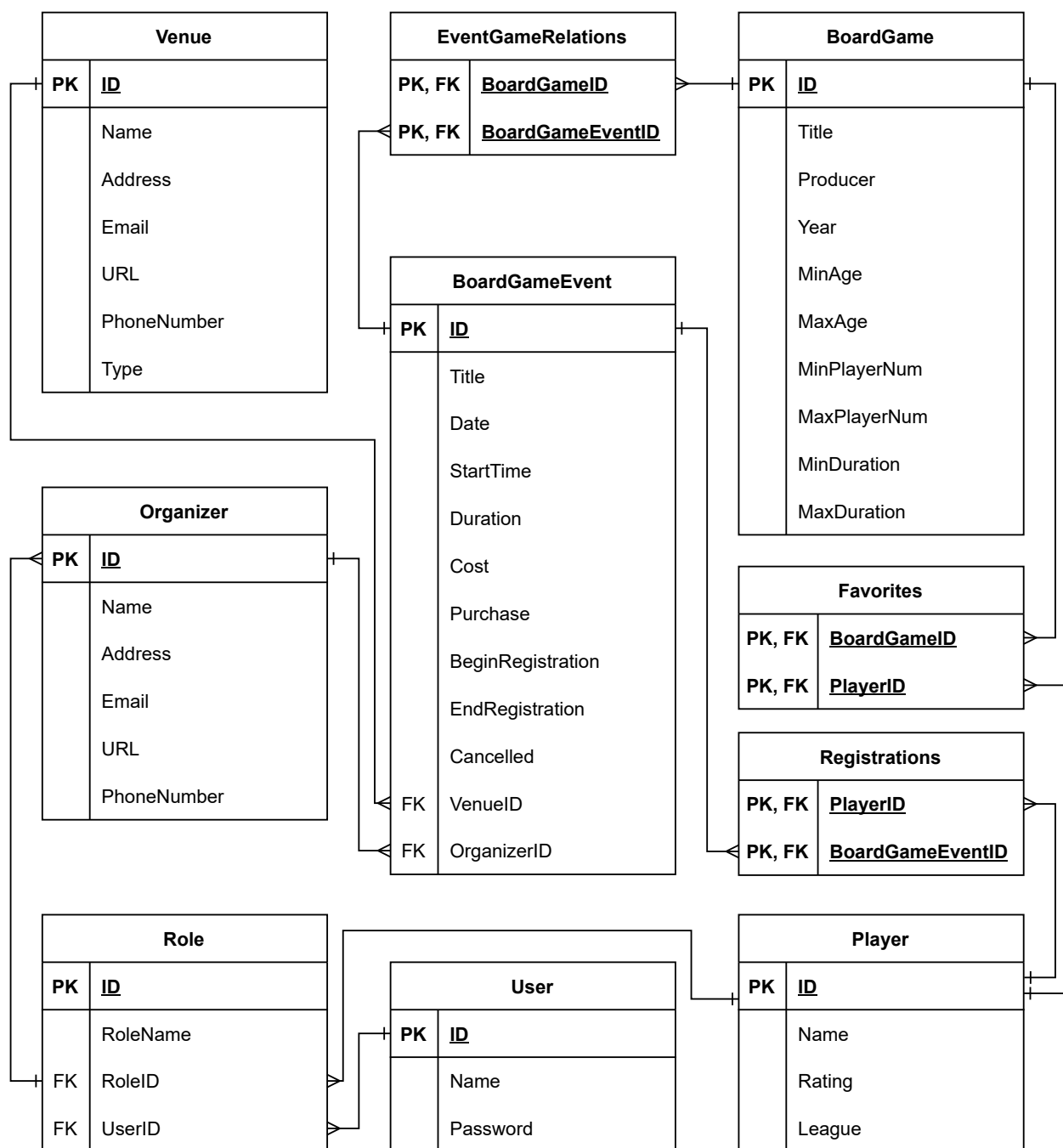


Рисунок 2.1 – Диаграмма базы данных

## 2.1.2 Хранимые процедуры и функции базы данных

Один два три

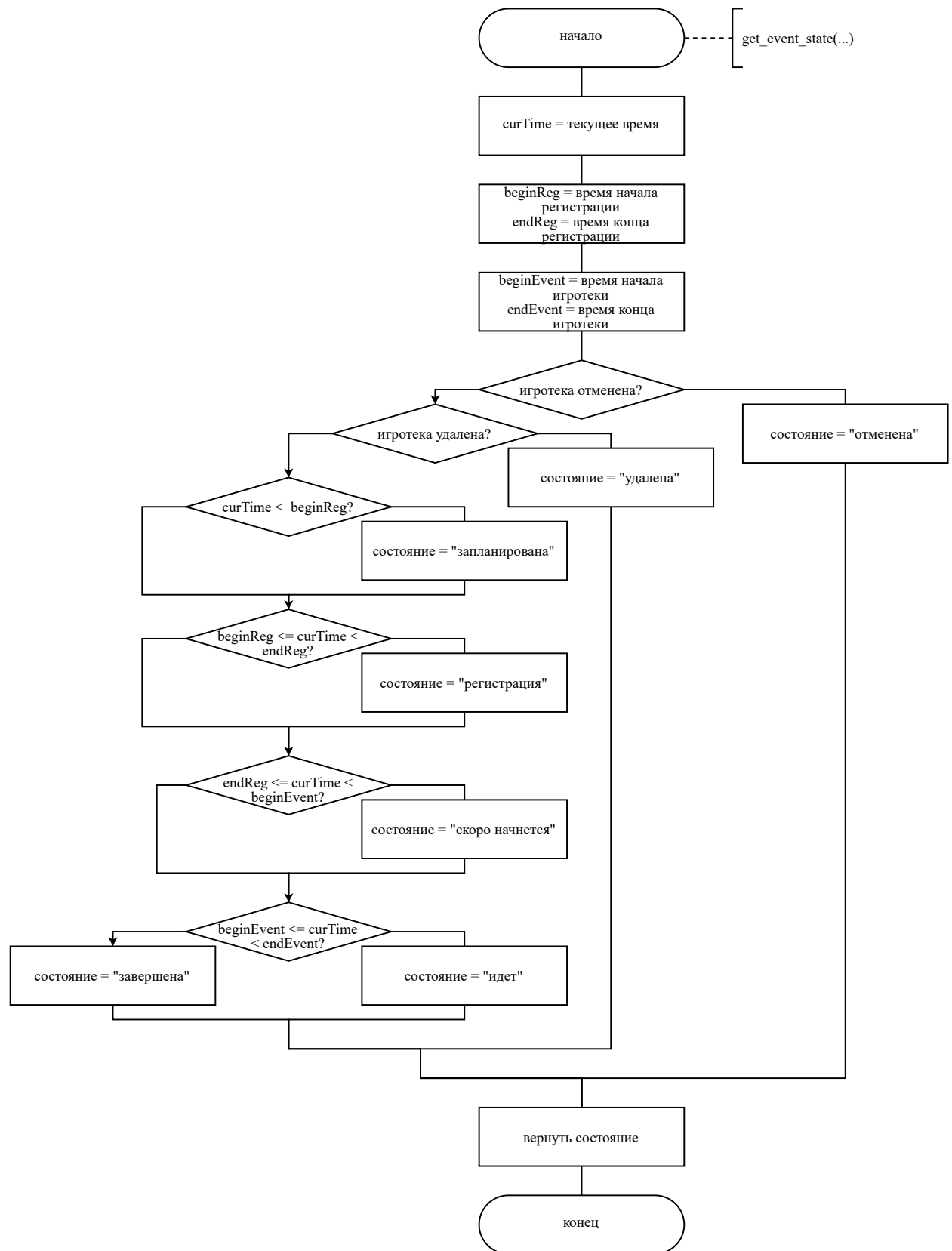


Рисунок 2.2 – Алгоритм получения состояния игротeki

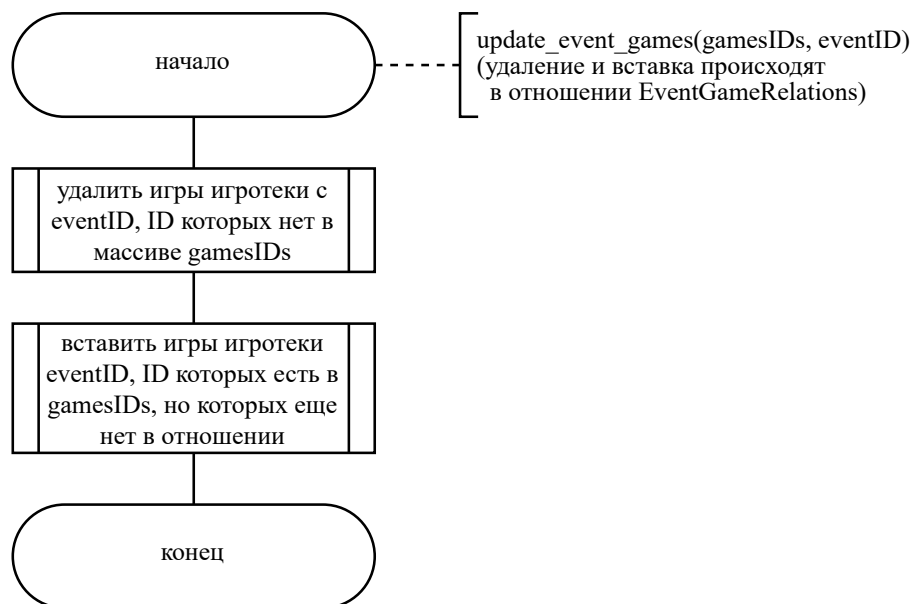


Рисунок 2.3 – Алгоритм обновления отношения-связи игр и игротек

### 2.1.3 Триггеры базы данных

Один два три

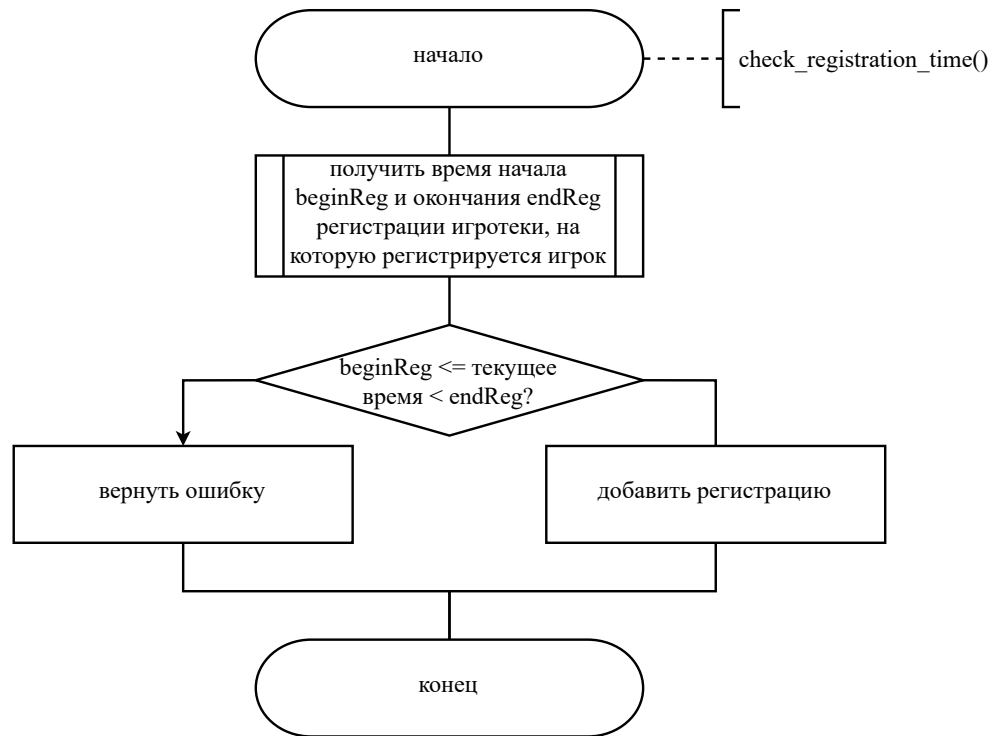


Рисунок 2.4 – Алгоритм проверки времени регистрации

### 2.1.4 Роли базы данных

## 2.2 Проектирование приложения

### Вывод



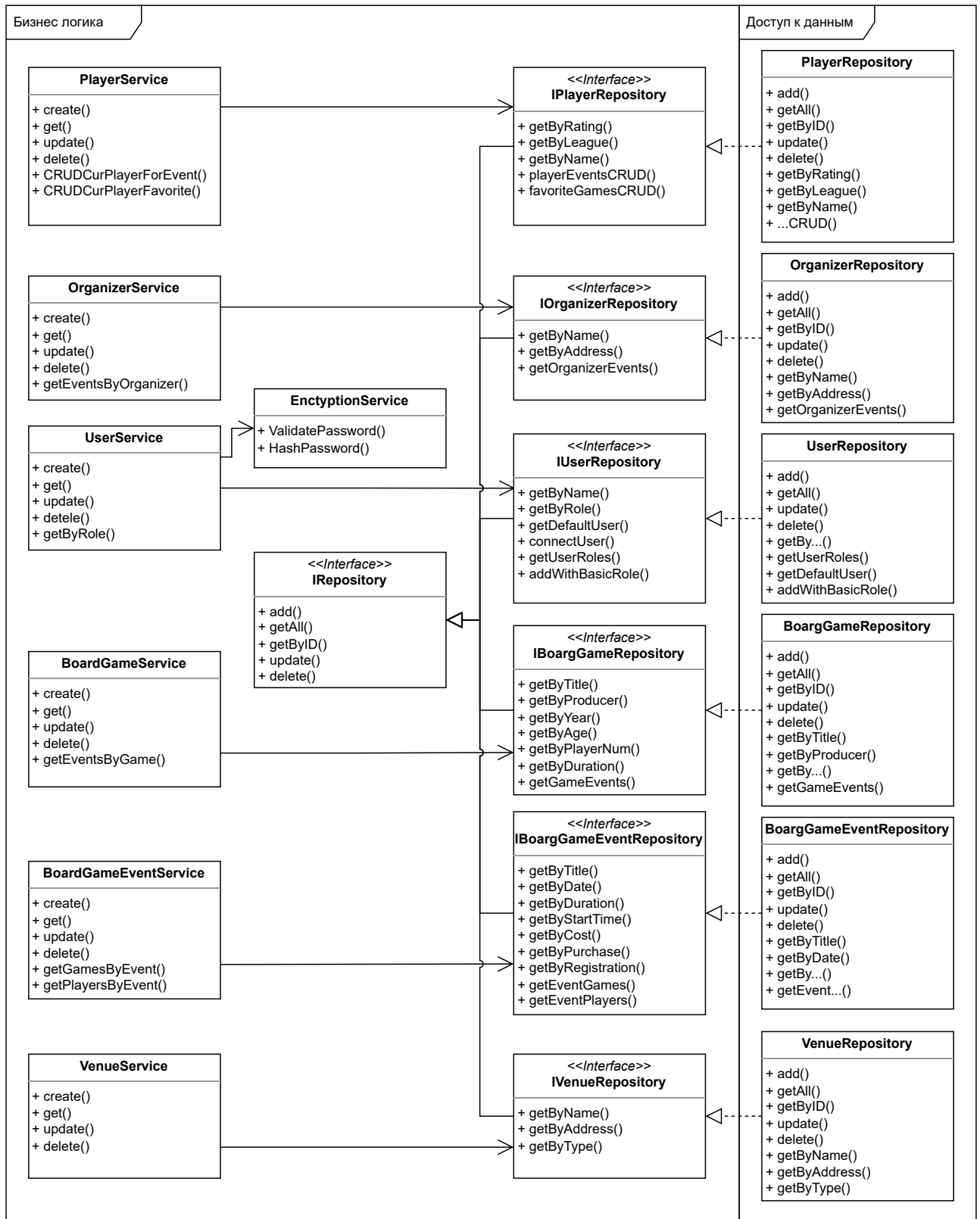


Рисунок 2.5 – Компоненты бизнес-логики и доступа к данным

## **3 Технологическая часть**

### **3.1 Выбор системы управления базами данных**

Система управления базами данных (СУБД) — это совокупность программ и языковых средств, предназначенных для управления данными в базе данных, ведения базы данных и обеспечения взаимодействия ее с прикладными программами [11].

В предыдущем подразделе для реализуемой системы были выбраны реляционные базы данных, следовательно, необходимо рассмотреть СУБД, предоставляющие возможность работы с ними:

- Microsoft SQL Server,
- PostgreSQL,
- Oracle,
- MySQL.

#### **3.1.1 Microsoft SQL Server**

Microsoft SQL Server — реляционная система управления базами данных, разработанная корпорацией Microsoft, основным языком запросов которой является Transact-SQL [16].

Достоинствами данной СУБД являются:

- устойчивая производительность;
- возможность работы с облачными хранилищами;
- возможность интеграции с другими продуктами Microsoft.

Недостатками данной СУБД являются:

- высокая стоимость корпоративной версии;
- поддержка меньшего числа операционных систем (только Windows и Linux) по сравнению с другими реляционными СУБД [17].

#### **3.1.2 PostgreSQL**

PostgreSQL — это объектно-реляционная система управления базами данных с открытым исходным кодом, поддерживающая соответствие стандартам ANSI SQL [18].

Достоинствами данной СУБД являются:

- открытый исходный код и свободная лицензия;
- полное соответствие требованиям ACID;
- поддержка пользовательских типов данных, в том числе неструктурированных (JSON и XML);
- поддержка большого количества сторонних инструментов;
- кроссплатформенность.

Недостатками данной СУБД являются:

- более низкая скорость по сравнению с другими СУБД.

### 3.1.3 Oracle

Oracle — это объектно-реляционная система управления базами данных, созданная корпорацией Oracle [19].

Достоинствами данной СУБД являются:

- поддержка работы с крупными БД и большим числом пользователей;
- высокая производительность;
- сильная техническая поддержка, подробная документация;
- кроссплатформенность.

Недостатками данной СУБД являются:

- высокая стоимость;
- ресурсоемкость.

### 3.1.4 MySQL

MySQL — это бесплатная реляционная система управления базами данных, разработку и поддержку которой осуществляет корпорация Oracle [16].

Достоинствами данной СУБД являются:

- бесплатное распространение;
- масштабируемость и производительность;
- возможность работы с облачными хранилищами;
- кроссплатформенность.

Недостатками данной СУБД являются:

- платная поддержка;
- меньшая надежность по сравнению с другими СУБД.

## **Вывод**

Для решения задачи была выбрана система управления базами данных PostgreSQL, так как она:

- поддерживает полное соответствие требованиям ACID, что позволит сохранять целостность данных в том числе при параллельной работе нескольких пользователей с системой;
- имеет открытый исходный код;
- является гибкой в работе с типами данных и расширениями.

, а в качестве СУБД для работы с ней — PostgreSQL

## **3.2 Выбор средств реализации приложения**

### **3.3 Детали реализации**

#### **3.3.1 Создание таблиц**

#### **3.3.2 Создание ролей**

#### **3.3.3 Создание хранимых процедур и функций**

#### **3.3.4 Создание триггеров**

### **3.4 Пример работы программы**

## **4 Исследовательская часть**

### **4.1 Описание эксперимента**

**НУЖЕН ТЕКСТ**

### **4.2 Технические характеристики**

Технические характеристики устройства, на котором выполнялось тестирование:

- Операционная система: Windows 10 Home[win].
- Память: 8 GiB.
- Процессор: Intel® Core™ i5-8265U, 4 физических ядра, 8 логических ядра[intel].

Тестирование проводилось на ноутбуке, включенном в сеть электропитания. Во время тестирования ноутбук был нагружен только встроенными приложениями окружения, окружением, а также непосредственно системой тестирования.

### **4.3 Результат эксперимента**

**НУЖЕН ТЕКСТ НУЖЕН КОД НУЖЕН ГРАФИК**

**Вывод**

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В процессе выполнения курсовой работы:

—  
—  
—  
—

Таким образом, все поставленные задачи были выполнены, а цель достигнута.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Своротова Ю. В.* Использование настольных игр в образовательном процессе // Развитие современного образования: от теории к практике. Сборник материалов VII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Чебоксары, 14 июня 2019 г. — 2019. — С. 145—150.
2. *Журавков Д. Д.* Роль маркетинга в процессе формирования новых типов бизнеса на примере мирового рынка настольных игр // ЭТАП: Экономическая Теория, Анализ, Практика. — 2013. — № 1. — С. 139—148.
3. *Герасикова Е. Н., Родина Е. Н., Шпакова Г. А.* Рынок настольных игр: тенденции и способы продвижения // Инновации в науке. — 2018. — 6 (82). — С. 58—60.
4. Магазины настольных игр Hobby Games [Электронный ресурс]. — URL: <https://hobbygames.ru/> (дата обращения: 24.04.2022).
5. Магазин настольных игр и подарков Мосигра [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.mosigra.ru/> (дата обращения: 24.04.2022).
6. Интернет-магазин настольных игр Низа Гамс [Электронный ресурс]. — URL: <https://nizagams.ru/> (дата обращения: 24.04.2022).
7. BoardGameGeek – Gaming Unplugged Since 2000. — URL: <https://boardgamegeek.com/> (дата обращения: 26.04.2022).
8. Top Tier Board Games. — URL: <https://toptiergaming.com/> (дата обращения: 26.04.2022).
9. Board Game Halv | Board Game Culture and Enthusiasm. — URL: <https://www.boardgamehalv.com/> (дата обращения: 26.04.2022).
10. Board Game Arena. — URL: <https://boardgamearena.com/> (дата обращения: 26.04.2022).
11. ГОСТ 20886-85. Организация данных в системах обработки данных. Термины и определения [Электронный ресурс]. — URL: <https://docs.cntd.ru/document/1200015708> (дата обращения: 28.04.2022).
12. *Аврунев О. Е., Стасышин В. М.* Модели баз данных: учебное пособие. — Новосибирск : Издательство НГТУ, 2018. — С. 124.

13. Базы данных: учебное пособие / В. И. Халимон [и др.]. — СПб. : СПбГ-ТИ(ТУ), 2017. — С. 118.
14. Саидов Н. В. Основные преимущества реляционных SQL баз данных над нереляционными NoSQL // «Научное сообщество студентов XXI столетия. Технические науки»: Электронный сборник статей по материалам ХСVIII студенческой международной научно-практической конференции. — Новосибирск, 2021. — 2 (97). — С. 17–21.
15. Зенцов Д. А., Галеева А. И., Додонов М. В. Сравнение реляционных и нереляционных (NoSQL) баз данных // «Научное сообщество студентов XXI столетия. Междисциплинарные исследования»: Электронный сборник статей по материалам XLIV студенческой международной научно-практической конференции. — Новосибирск, 2018. — 9 (44). — С. 76–80.
16. Vershinin I. S., Mustafina A. R. Performance Analysis of PostgreSQL, MySQL, Microsoft SQL Server Systems Based on TPC-H Tests // 2021 International Russian Automation Conference (RusAutoCon). — Sochi, 2021. — С. 683–687. — DOI: 10.1109/RusAutoCon52004.2021.9537400.
17. Microsoft SQL Server and Oracle: Comparative Performance Analysis / M. Ilic [и др.] // The 7th International conference Knowledge management and informatics. — Vrnjacka Banja, 2021. — С. 33–40.
18. PostgreSQL: About [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.postgresql.org/about/> (дата обращения: 13.05.2022).
19. Технологии баз данных Oracle. — URL: <https://www.oracle.com/cis/database/technologies/> (дата обращения: 12.05.2022).