# Предварительное описание дипломной работы

## Предполагаемый результат:

Модель предсказывающая результаты профессиональных киберспортивных матчей в дисциплине [Counter-Strike: Global Offensive](https://ru.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive). О серьёзности таких матчей говорят призовые в размере $1 млн на некоторых чемпионатах.

## Основная идея:

Предположим, что если известна вся информация о некоторой системе, то существуют методы позволяющие симулировать эту систему, и соответственно предсказывать её поведение. К примеру, цены на нефть подвержены влиянию таких факторов, как количество купленных бутылок Coca-Cola в прошлом месяце. Такую информацию трудно узнать, поэтому кроме как статистически такие системы рассматривать не целесообразно.

В отличие от цен на нефть киберспортивные матчи проходят в интернете, где всё можно отслеживать. Большая часть [записей матчей](http://www.hltv.org/matches/archive/) есть в открытом доступе в виде демо записей. Для этих демо записей есть библиотеки, [позволяющие](https://github.com/StatsHelix/demoinfo) их анализировать и доставать из них информацию автоматически.

Также каждый игрок связан со своим steam аккаунтом([вот список](http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=741870623)) , и с помощью веб сервисов([пример один](http://csgo-stats.com/officials1mple/), [пример два](https://csgo-stats.net/user/officials1mple/)) также можно посмотреть некоторую информацию, например сколько они тренировались. Правда, у некоторых игроков эта информация скрыта.

## Предполагаемый ход работы:

1. Попробовать достать всю ту информацию, которую возможно, и посмотреть так ли это легко как выглядит на словах. Для этого предполагается использовать парсер веб страниц на Python и упомянутую выше библиотеку для анализа демо записей.
2. Придумать модель предсказателя.
3. Реализовать её.