

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
1 Аналитическая часть	3
1.1 Анализ предметной области	3
1.2 Анализ существующих решений и требования к разрабатываемым базе данных и приложению	5
1.3 Системы управления базами данных	6
1.4 Описание сущностей проектируемой базы данных	7
1.5 Описание пользователей проектируемого приложения	8
2 Конструкторская часть	10
2.1 Формализация бизнес-правил	10
2.2 Проектирование базы данных	19
2.3 Ролевая модель проектируемой базы данных	23
2.4 Триггеры	24
2.5 Структура разрабатываемого приложения	29
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	31

ВВЕДЕНИЕ

Целью данной курсовой работы является разработка базы данных сыгранных на кубке мира шахматных партий.

Задачи работы:

- провести анализ предметной области, связанной с шахматными турнирами;
- сформулировать требования к базе данных и приложению;
- сформулировать описание пользователей проектируемого приложения;
- спроектировать архитектуру базы данных и ограничения целостности;
- спроектировать ролевую модель на уровне базы данных;
- проанализировать и выбрать средства реализации базы данных и приложения;
- реализовать спроектированную базу данных и необходимый интерфейс для взаимодействия с ней;
- исследовать характеристики разработанного программного обеспечения.

1 Аналитическая часть

1.1 Анализ предметной области

Проведение кубка мира по шахматам регламентируется международной шахматной федерацией (ФИДЕ) [1]. В турнире принимают участие 206 человек [1]. Соревнование состоит из восьми раундов [1]. Количество участников в каждом раунде представлено в таблице 1.1.

Таблица 1.1 — Количество участников в каждом раунде кубка мира по шахматам

Раунд	Количество участников
Раунд 1	156
Раунд 2	128 (78 победителей раунда 1 и 50 игроков с самым высоким рейтингом)
Раунд 3	64
Раунд 4	32
Раунд 5	16
Раунд 6	8
Раунд 7	4
Раунд 8, матч за третье место	2
Раунд 8, финал	2

Турнир проводится по нокаут-системе [1]. В каждом раунде матч между двумя шахматистами состоит из двух партий с временным контролем ФИДЕ: участникам дается 90 минут на первые 40 ходов, затем — 30 минут на оставшуюся часть игры с увеличением времени на 30 секунд после каждого хода, начиная с первого хода [1]. Игрок, набравший по прошествии двух партий большее число очков, чем его соперник, становится победителем матча и переходит на следующий раунд [1].

Если количество очков игроков матча одинаковы, проводится тай-брейк: две партии по 25 минут на каждого игрока с увеличением времени на 10 секунд после каждого хода, начиная с первого [1].

Если в результате первого тай-брейка участники снова оказались в состоянии ничьи, проводятся две партии по 10 минут на каждого игрока с увеличением времени на 10 секунд после каждого хода, начиная с первого [1].

Если в результате второго тай-брейка участники снова оказались в состоянии ничьи, проводятся две партии по 5 минут на каждого игрока с увеличением времени на 3 секунды после каждого хода, начиная с первого [1].

Если в результате третьего тай-брейка участники снова оказались в состоянии ничьи, проводится одна партия — 3 минуты на каждого игрока с увеличением времени на 2 секунды после каждого хода, начиная с первого [1].

Если в результате четвертого тай-брейка участники снова оказались в состоянии ничьи, проводится одна партия — 3 минуты на каждого игрока с увеличением времени на 2 секунды после каждого хода, начиная с первого, со сменой цветов фигур [1].

Если в результате пятого тай-брейка участники снова оказались в состоянии ничьи, то партия повторяется вновь до тех пор, пока не будет выявлен победитель [1].

После каждой сыгранной партии меняется рейтинг шахматистов, который формируется международной шахматной федерацией на основе метода расчета Эло [2, 3]. Перед вычислением нового рейтинга определяется вероятность PD достижения игроком результата в каждой партии по таблице 1.2.

Таблица 1.2 — Таблица преобразования разницы в рейтинге D в вероятность достижения результата PD игроком с более высоким рейтингом H и игроком с более низким рейтингом L , соответственно

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
	H	L		H	L		H	L		H	L
0–3	.50	.50	92–98	.63	.37	198–206	.76	.24	345–357	.89	.11
4–10	.51	.49	99–106	.64	.36	207–215	.77	.23	358–374	.90	.10
11–17	.52	.48	107–113	.65	.35	216–225	.78	.22	375–391	.91	.09
18–25	.53	.47	114–121	.66	.34	226–235	.79	.21	392–411	.92	.08
26–32	.54	.46	122–129	.67	.33	236–245	.80	.20	412–432	.93	.07
33–39	.55	.45	130–137	.68	.32	246–256	.81	.19	433–456	.94	.06
40–46	.56	.44	138–145	.69	.31	257–267	.82	.18	457–484	.95	.05
47–53	.57	.43	146–153	.70	.30	268–278	.83	.17	485–517	.96	.04
54–61	.58	.42	154–162	.71	.29	279–290	.84	.16	518–559	.97	.03
62–68	.59	.41	163–170	.72	.28	291–302	.85	.15	560–619	.98	.02
69–76	.60	.40	171–179	.73	.27	303–315	.86	.14	620–735	.99	.01
77–83	.61	.39	180–188	.74	.26	316–328	.87	.13	>735	1.0	.00
84–91	.62	.38	189–197	.75	.25	329–344	.88	.12			

После получения значения PD для конкретного игрока вычисляется величина:

$$\Delta R = Res - PD, \quad (1.1)$$

где Res — результат партии (1 — выигрыш, 0.5 — ничья, 0 — проигрыш) [2].

Изменение рейтинга игрока вычисляется по формуле:

$$\Delta S = \Sigma \Delta R \cdot K, \quad (1.2)$$

где $\Sigma \Delta R$ — сумма всех ΔR для турнира или рейтингового периода,

$K = 20$, если рейтинг игрока не превышает 2400,

$K = 10$, если рейтинг игрока превышает 2400 [2].

Если количество партий n для игрока в любом списке за рейтинговый период, умноженное на K (как определено выше), превышает 700, то в качестве K выбирается такое наибольшее целое число, что произведение числа K на n не превышает 700 [2].

Во время проведения кубка мира по шахматам возможен прием ставок — подкрепленных деньгами прогнозов на исходы каких-либо событий [4]. Для каждого условия устанавливается коэффициент, определяющий чистую прибыль участников при выигрыше спора [4].

Существуют следующие виды ставок [4]:

- главная линия (исход партии — победа первого участника, ничья и т.д.),
- тоталы (количество свершенных событий в течение партии, матча, раунда или турнира),
- форы (с каким отрывом выиграет участник),
- экспрессы (объединение нескольких исходов в одну ставку),
- системы (объединение экспрессов в одну ставку).

В шахматных турнирах форы быть не может, поскольку во время партии не ведется счет очков, поэтому вводится понятие нулевой форы, при которой ставка делается на том, что один из участников, как минимум, не проиграет [5].

При объединении исходов в экспресс их коэффициенты перемножаются, при этом для выигрыша необходимо, чтобы все поставленные условия были выполнены [4].

Системы имеют размерность — пару натуральных чисел, определяющих количество исходов, из которых составляются экспрессы, и количество событий в каждом из экспрессов [4]. Выигранная денежная сумма вычисляется на основе коэффициентов свершенных экспрессов [4].

1.2 Анализ существующих решений и требования к разрабатываемым базе данных и приложению

В таблице 1.3 представлен сравнительный анализ существующих аналогов базы данных для хранения информации о сыгранных шахматных партиях.

Таблица 1.3 — Сравнительный анализ существующих аналогов

Название	Тип программного обеспечения	Открытый исходный код	Бесплатный	Возможность делать ставки
Scid [6]	Десктопное	+	+	-
ChessGames [7]	Веб-сайт	-	+	-
365Chess [8]	Веб-сайт	-	+	-
FicsGames [9]	Веб-сайт	-	+	-

Требования к разрабатываемым базе данных и приложению:

- база данных должна быть разработана для хранения информации о сыгранных в кубке мира шахматных партиях, выполненных в них ходах, игроках, судьях, ставках и пользователях системы;
- приложение должно быть разработано для работы с информацией, хранящейся в базе данных;
- пользователю должна быть предоставлена возможность добавлять, удалять и получать информацию о сыгранных шахматных партиях, выполненных в них ходах, игроках, судьях, ставках и пользователях системы;
- в приложении должно быть предусмотрено логирование на всех уровнях;
- приложение должно иметь два кэша: для передачи запросов от приложения в систему управления базой данных и для передачи информации от бэкенда во фронтенд.

1.3 Системы управления базами данных

Система управления базой данных (СУБД) — программное обеспечение, предоставляющее создание, обновление, хранение и поиск информации в базе данных [10]. СУБД имеет следующие функции [10]:

- предоставление средств определения данных в виде исходной формы и преобразование этих определений в соответствующую объектную форму;
- обработка запросов пользователя на выборку, изменение, добавление или удаление данных;
- оптимизация способа выполнения каждого из запросов;
- защита и поддержка целостности данных;
- восстановление данных;
- поддержка параллельности;
- выполнение функций с максимально возможной эффективностью.

По направленности системы управления базами данных классифицируются следую-

щим образом [11]:

- универсальные,
- специализированные.

Универсальные СУБД не ориентированы на какую-либо предметную область [11]. Каждая система такого рода является универсальной и реализует функционально избыточное множество операций над данными [11].

Специализированные СУБД предназначены для конкретных классов задач, которые не могут быть оптимально решены с помощью универсальных систем [11].

По способу доступа системы управления базами данных делятся на [11]:

- клиент-серверные,
- файл-серверные,
- встраиваемые.

В файл-серверных СУБД база данных хранится на специализированном сервере, а СУБД запускается на стороне клиента [11]. Как правило, такая архитектура используется внутри локальной сети [11]. Многопользовательская синхронизация осуществляется на уровне сервера, что влечёт многочисленные блокировки файлов [11]. Сервер только хранит данные, и не обрабатывает их, поэтому ответ от такого файл-сервера будет в виде блока данных для каждого запроса, что влечет за собой высокую нагрузку на сеть при большом числе клиентов [11]. Файл-серверные СУБД считаются устаревшими и пригодны для работы при малом количестве клиентов (до нескольких десятков) [11].

В клиент-серверных СУБД все основные компоненты выполняются на отдельном сервере, содержащем базу данных [11]. На клиенте находится интерфейсная часть СУБД и выполняется код приложения [11]. Достоинством клиент-серверной архитектуры является оптимизация на стороне клиента: всю работу с базой данных осуществляет сервер, по сети передаётся только обработанный ответ [11]. Недостатком клиент-серверной архитектуры является зависимость клиентов от сервера, так как, в случае неисправной работы последнего, теряется возможность получения доступа к базе данных [11].

Встраиваемые СУБД подразумевают хранение базы данных в оперативной памяти клиента во время работы приложения [11]. Как правило, встраиваемые СУБД представляют собой библиотеки, функции которой используются в коде программы [11]. Основным недостатком встраиваемых СУБД является незащищенность базы данных от программы клиента [11].

1.4 Описание сущностей проектируемой базы данных

На рисунке 1.1 представлена ER-диаграмма сущностей предметной области в нотации Чена.

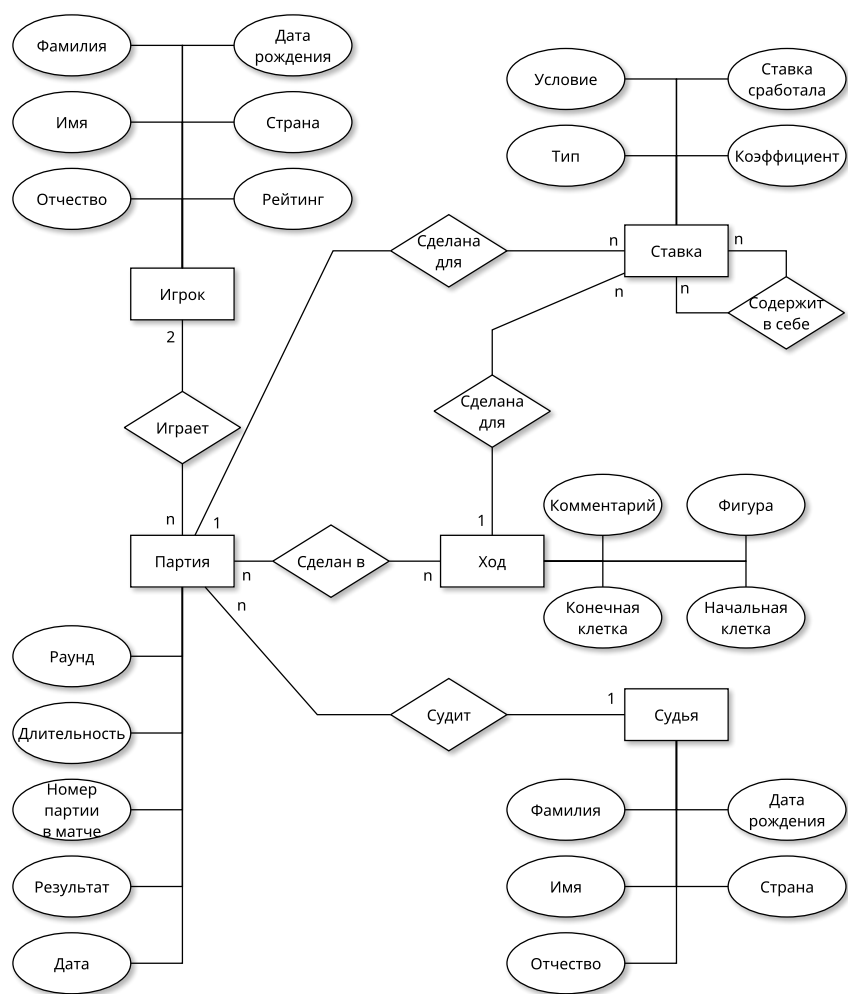


Рисунок 1.1 — ER-диаграмма сущностей предметной области

1.5 Описание пользователей проектируемого приложения

На рисунке 1.2 представлена диаграмма вариантов использования проектируемого приложения.

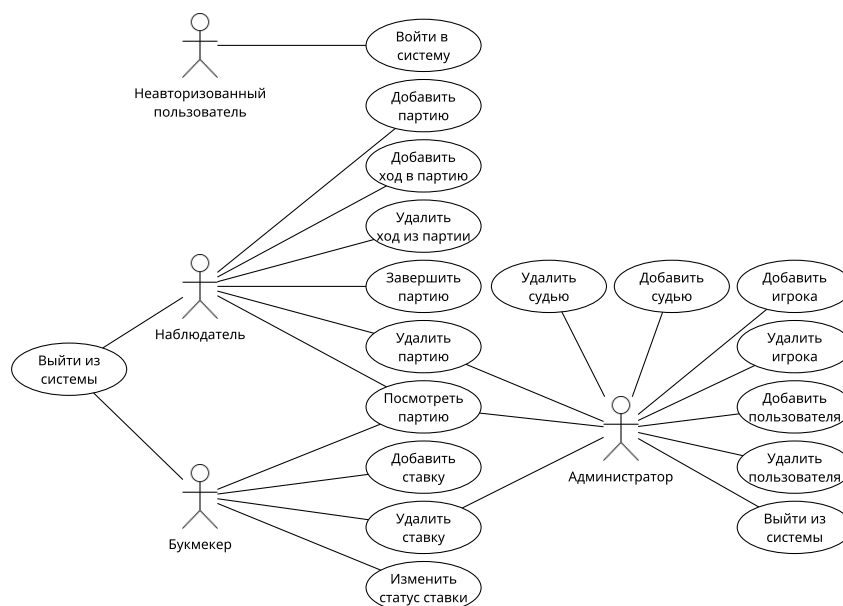


Рисунок 1.2 — Диаграмма вариантов использования проектируемого приложения

Неавторизованный пользователь не имеет доступа к информации, хранящейся в базе данных, поэтому для получения соответствующих прав ему необходимо войти в систему.

Наблюдатель — человек, ответственный за ввод шахматных партий в базу данных. Наблюдателю дана возможность добавлять и удалять партии и ходы, выполненные в них.

Букмекер — лицо, осуществляющее прием ставок. Букмекер имеет возможность добавлять и удалять информацию о спорах.

Администратор — лицо, ответственное за добавление и удаление пользователей системы и игроков из базы данных. Помимо основных функций, администратор может удалять информацию о шахматных партиях и ставках.

Вывод

В аналитическом разделе был проведен анализ предметной области, связанной с проведением кубка мира по шахматам и ставками на спорт. Были рассмотрены и сравнены существующие решения для хранения шахматных партий. Были сформулированы требования к проектируемым программному обеспечению и базе данных. Были рассмотрены системы управления базами данных на основе формализованной задачи. Были описаны сущности проектируемой базы данных и пользователи разрабатываемого приложения.

2 Конструкторская часть

2.1 Формализация бизнес-правил

На рисунках 2.1–2.18 представлены бизнес-правила проектируемого приложения.

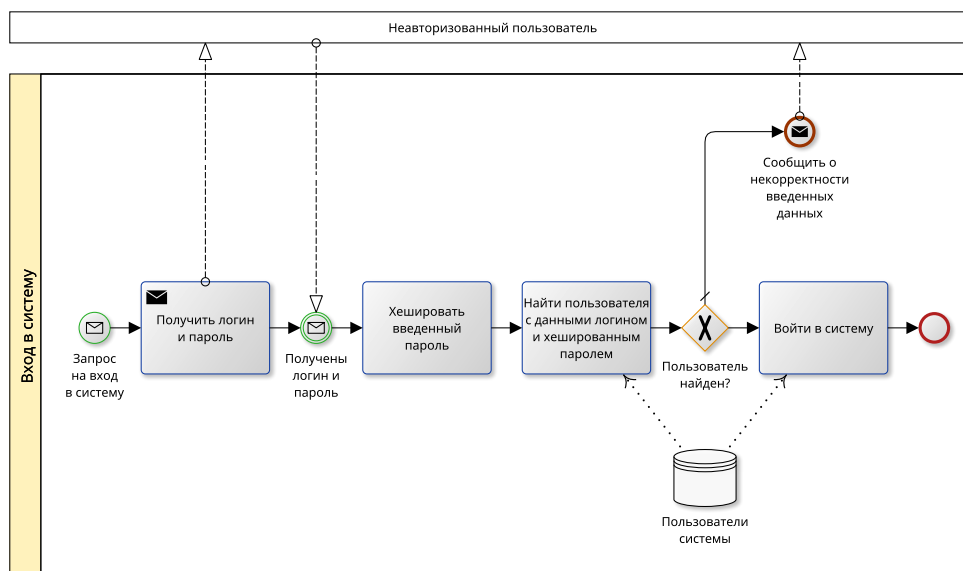


Рисунок 2.1 — Бизнес-правило входа в систему

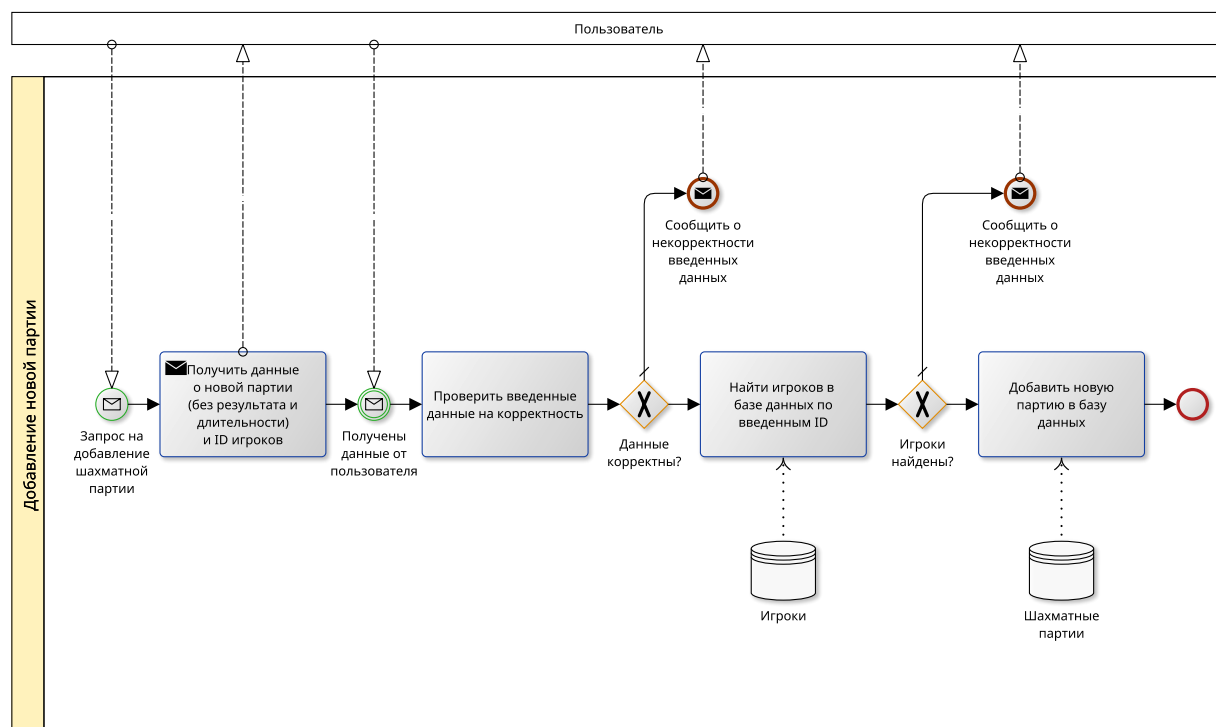


Рисунок 2.2 — Бизнес-правило добавления новой шахматной партии

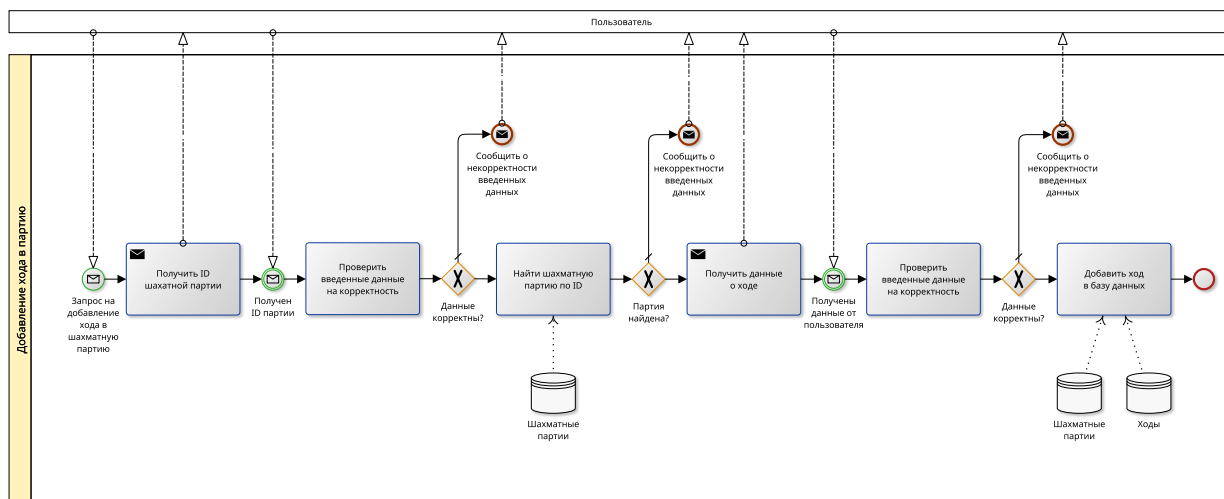


Рисунок 2.3 — Бизнес-правило добавления нового хода в партию

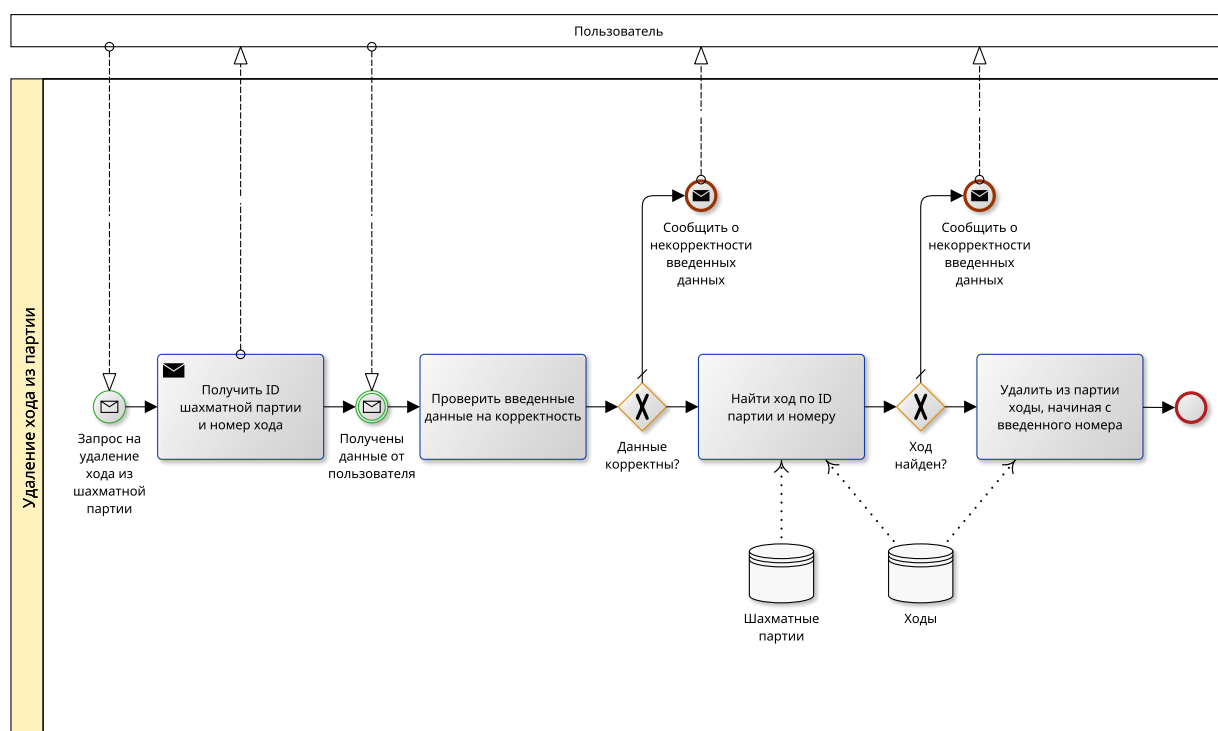


Рисунок 2.4 — Бизнес-правило удаления хода из партии

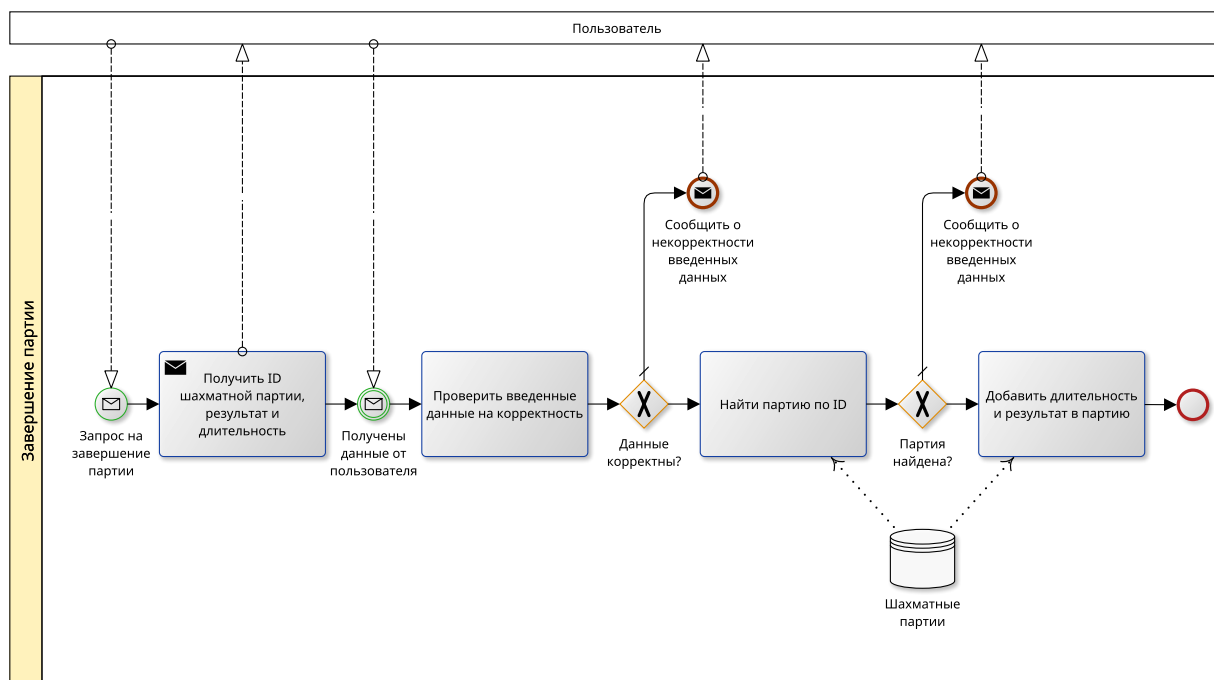


Рисунок 2.5 — Бизнес-правило завершения партии

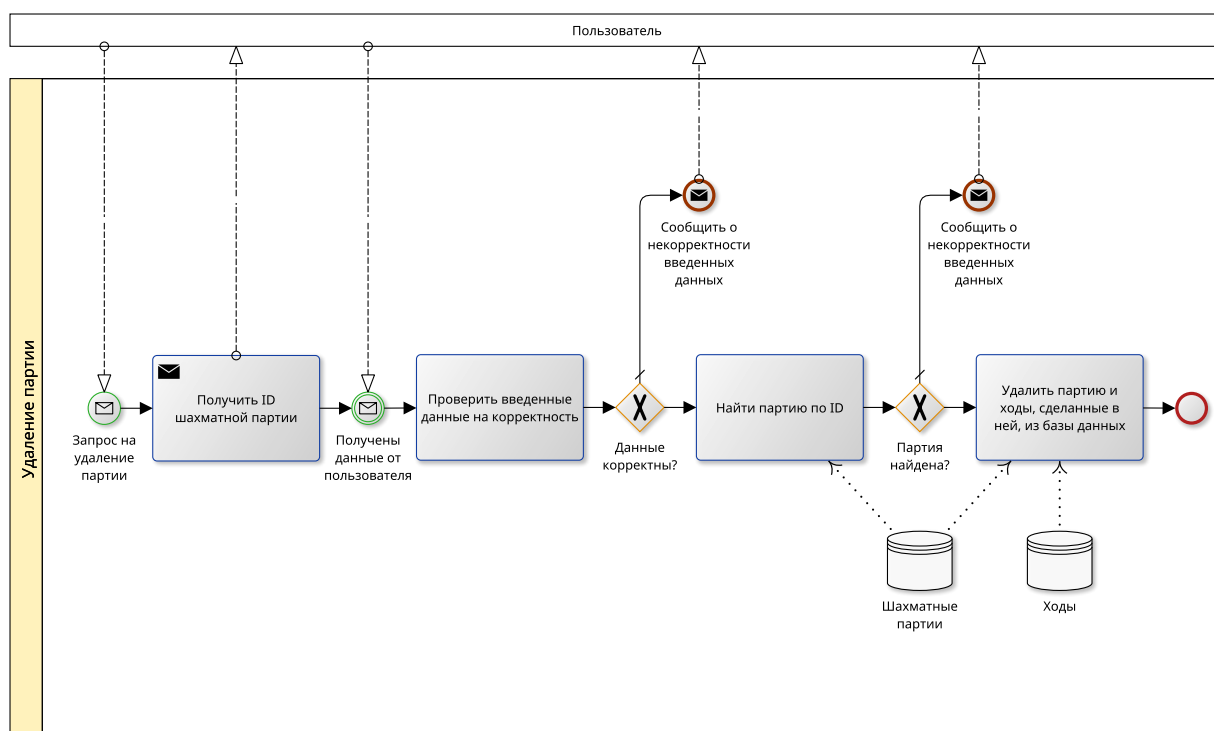


Рисунок 2.6 — Бизнес-правило удаления партии

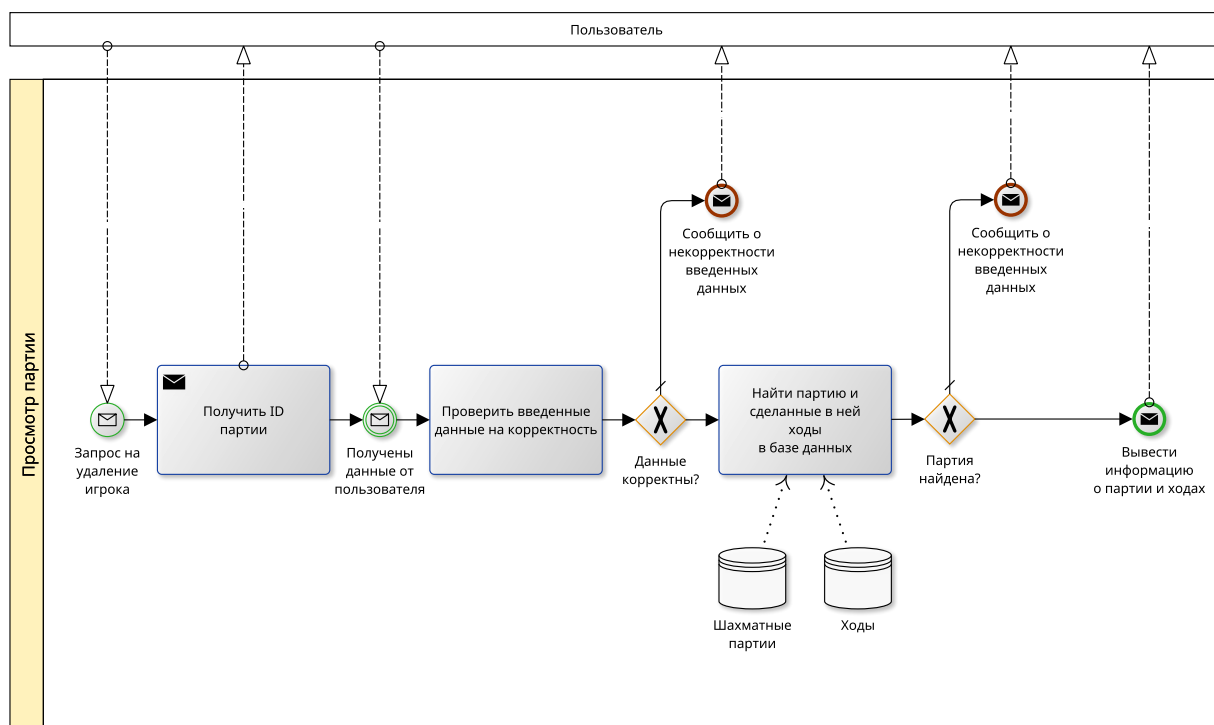


Рисунок 2.7 — Бизнес-правило просмотра партии

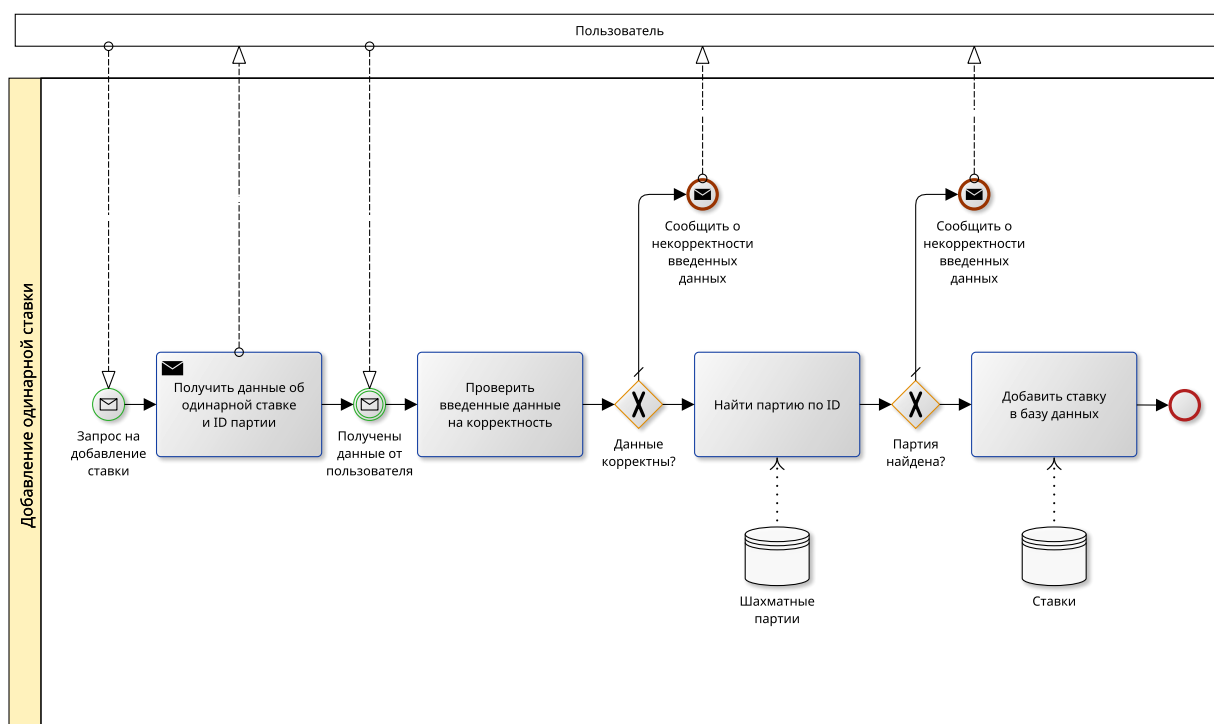


Рисунок 2.8 — Бизнес-правило добавления одинарной ставки

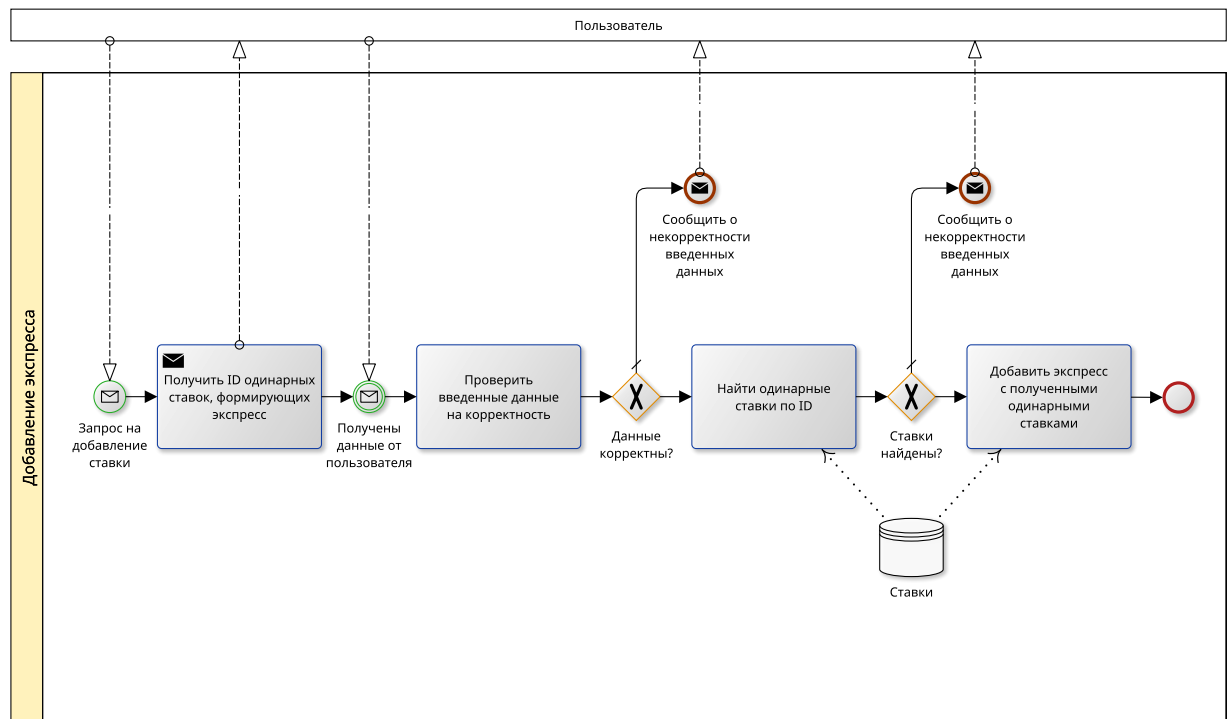


Рисунок 2.9 — Бизнес-правило добавления экспресса

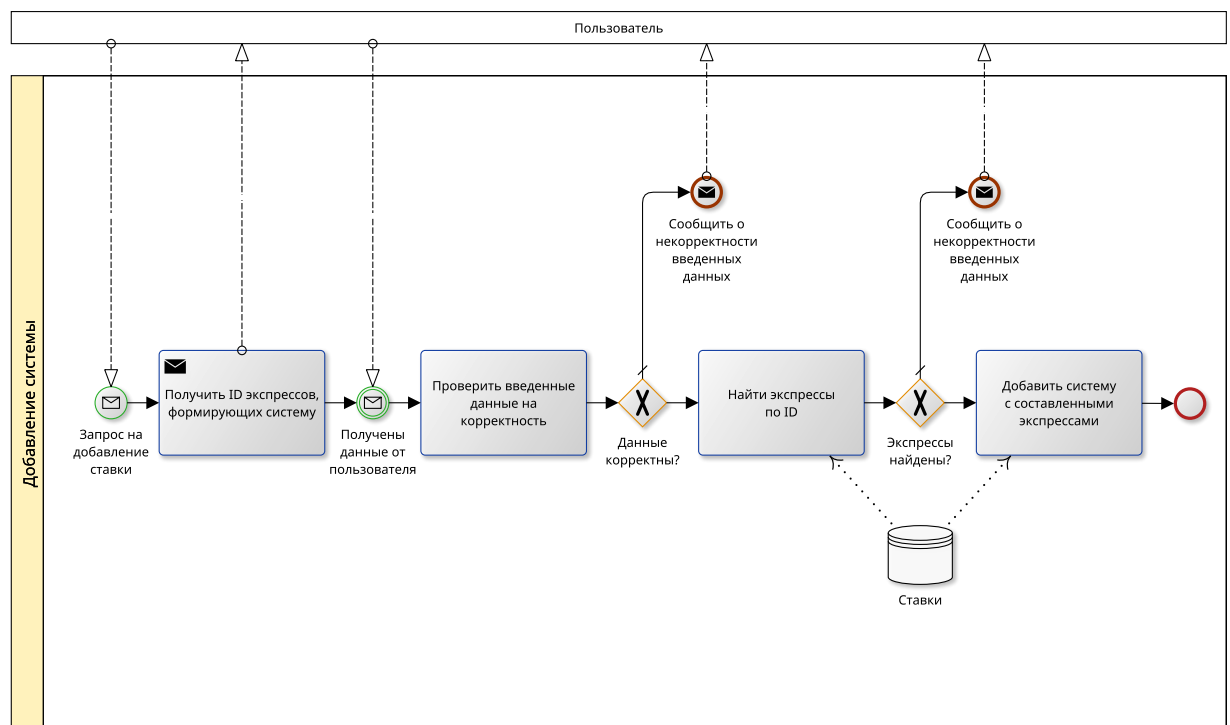


Рисунок 2.10 — Бизнес-правило добавления системы

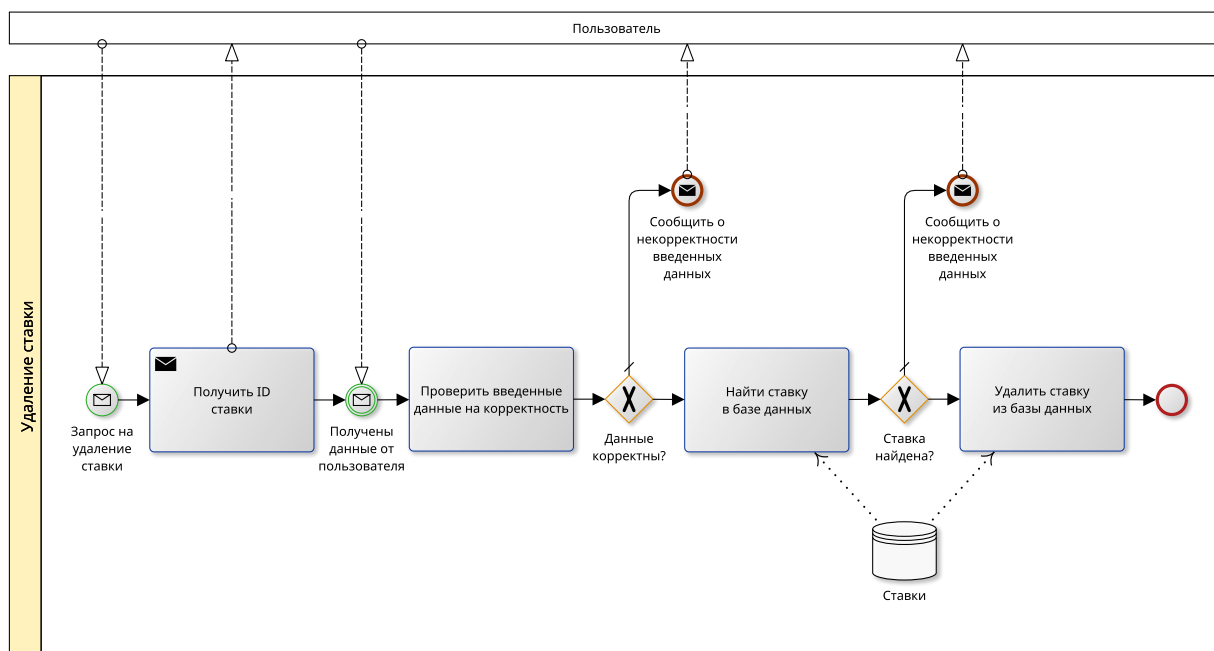


Рисунок 2.11 — Бизнес-правило удаления ставки

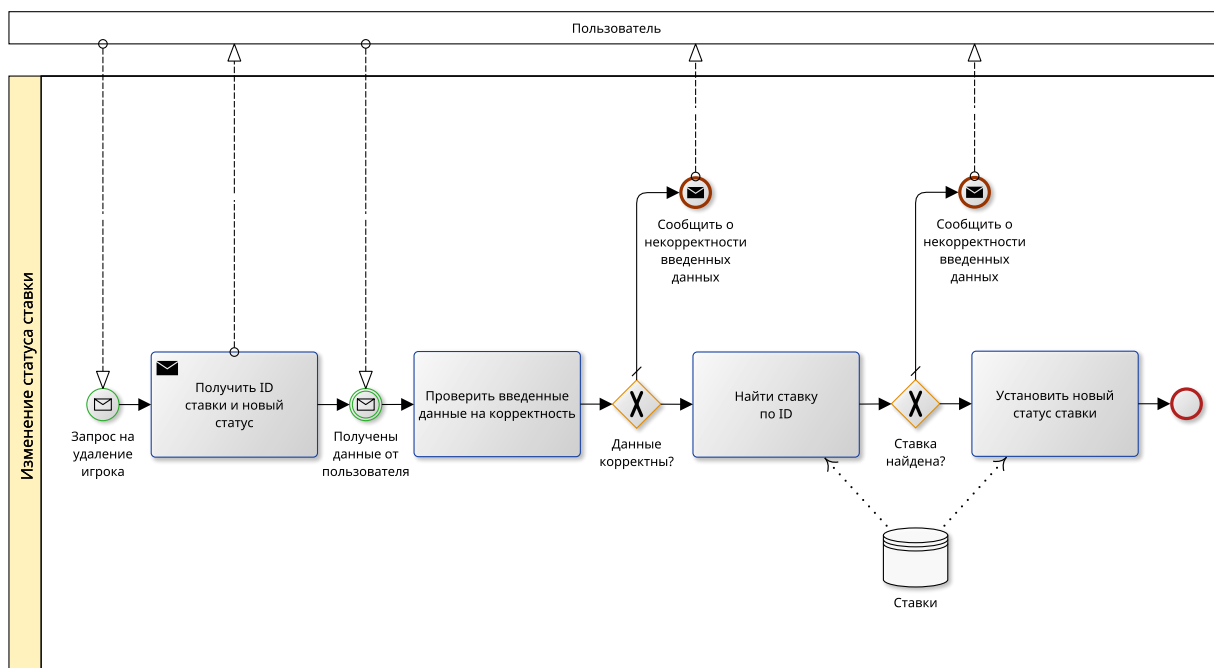


Рисунок 2.12 — Бизнес-правило изменения статуса ставки

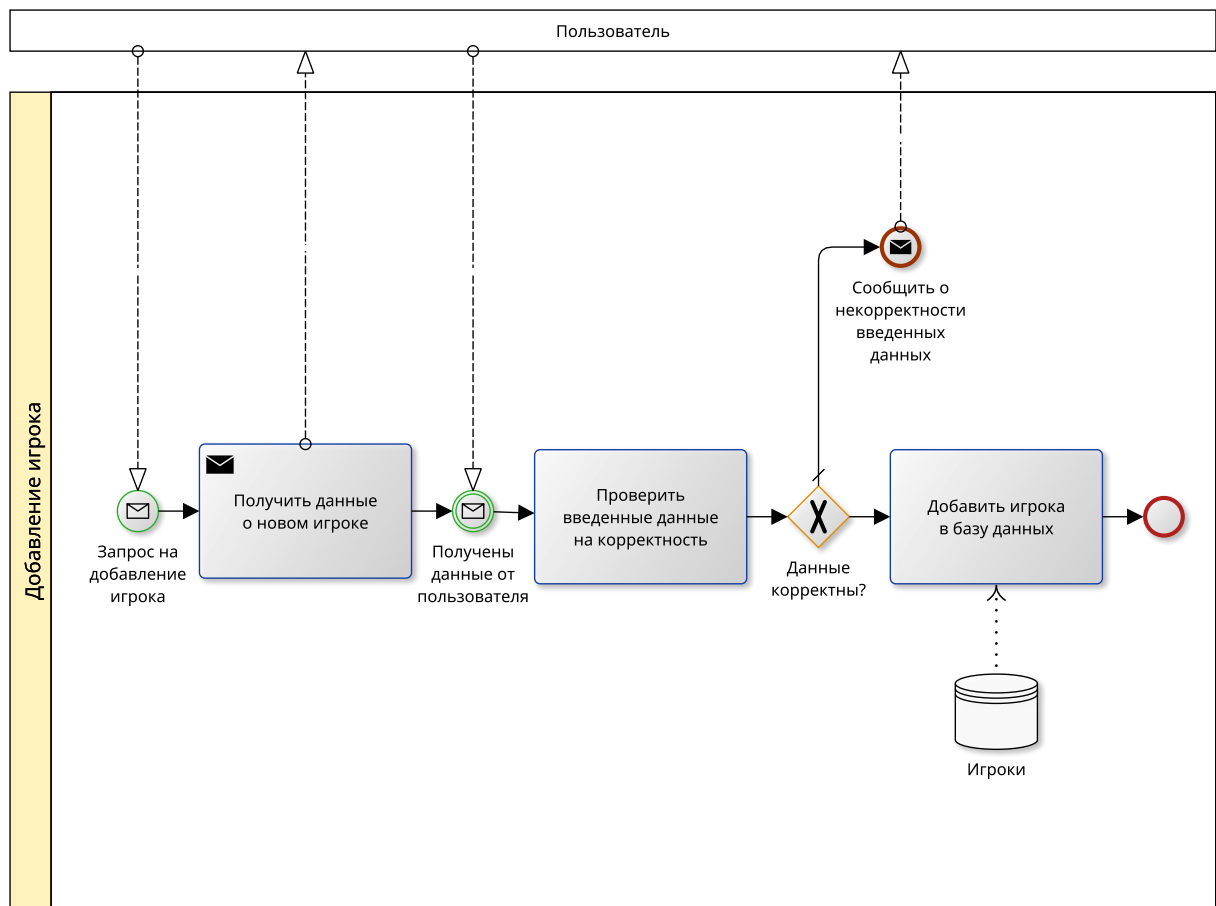


Рисунок 2.13 — Бизнес-правило добавления игрока

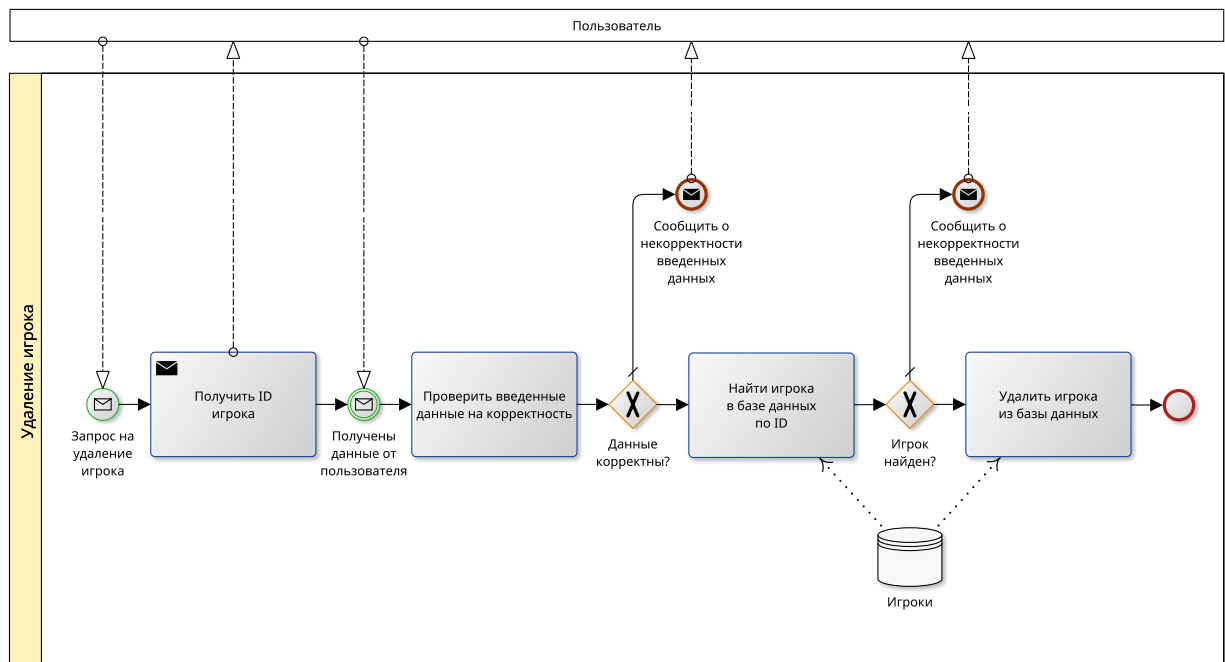


Рисунок 2.14 — Бизнес-правило удаления игрока

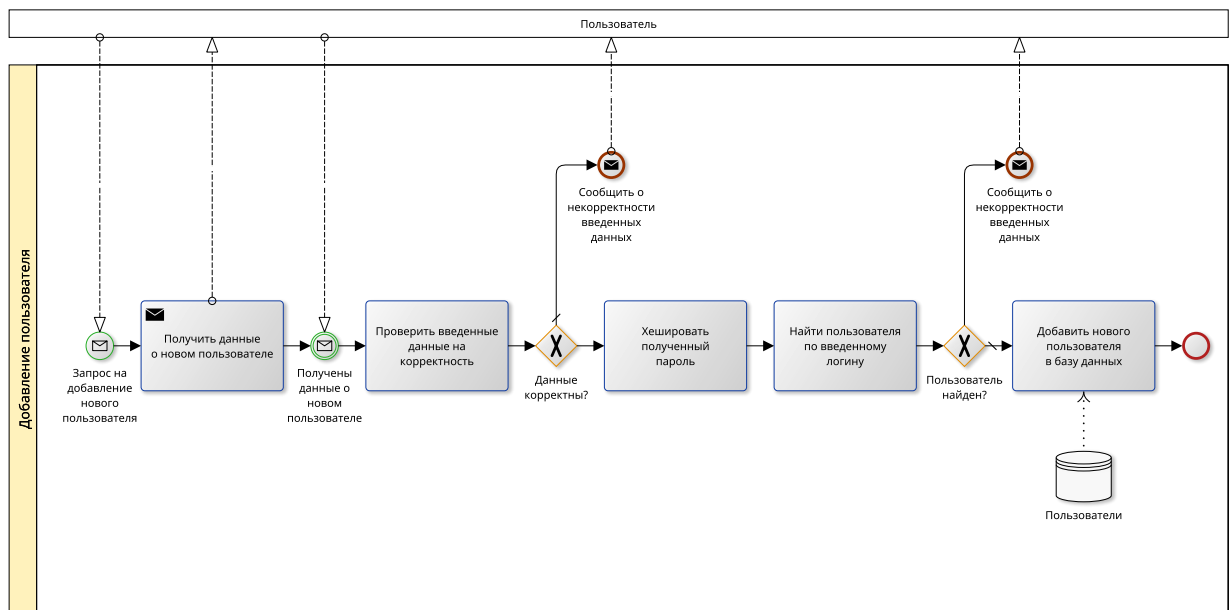


Рисунок 2.15 — Бизнес-правило добавления пользователя

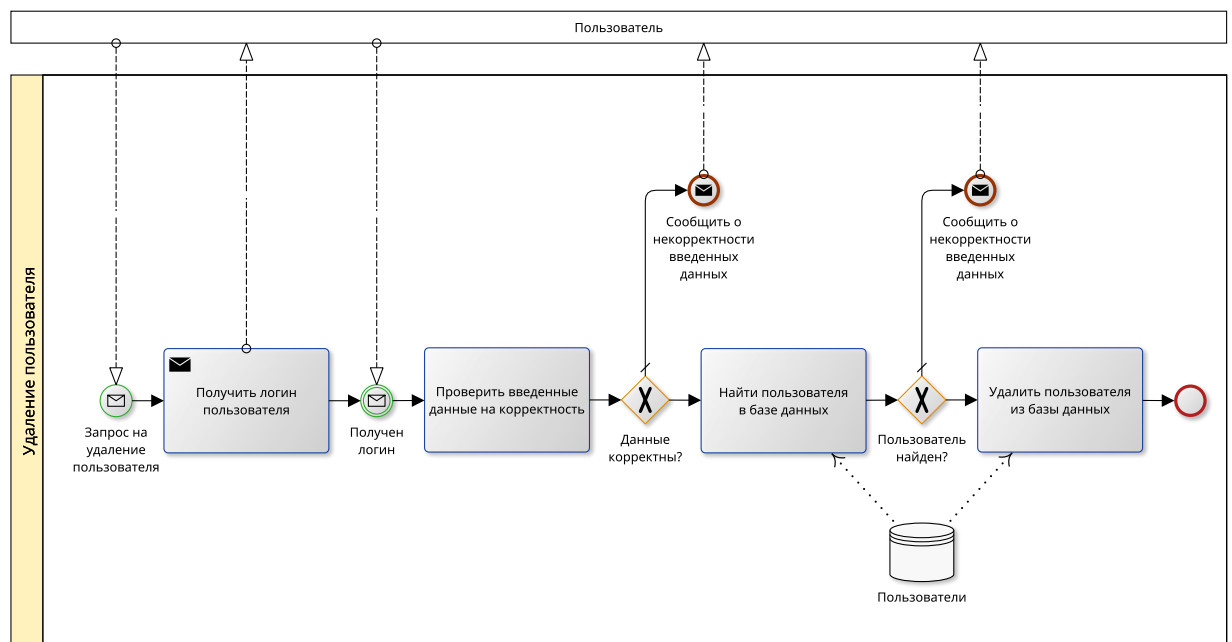


Рисунок 2.16 — Бизнес-правило удаления пользователя

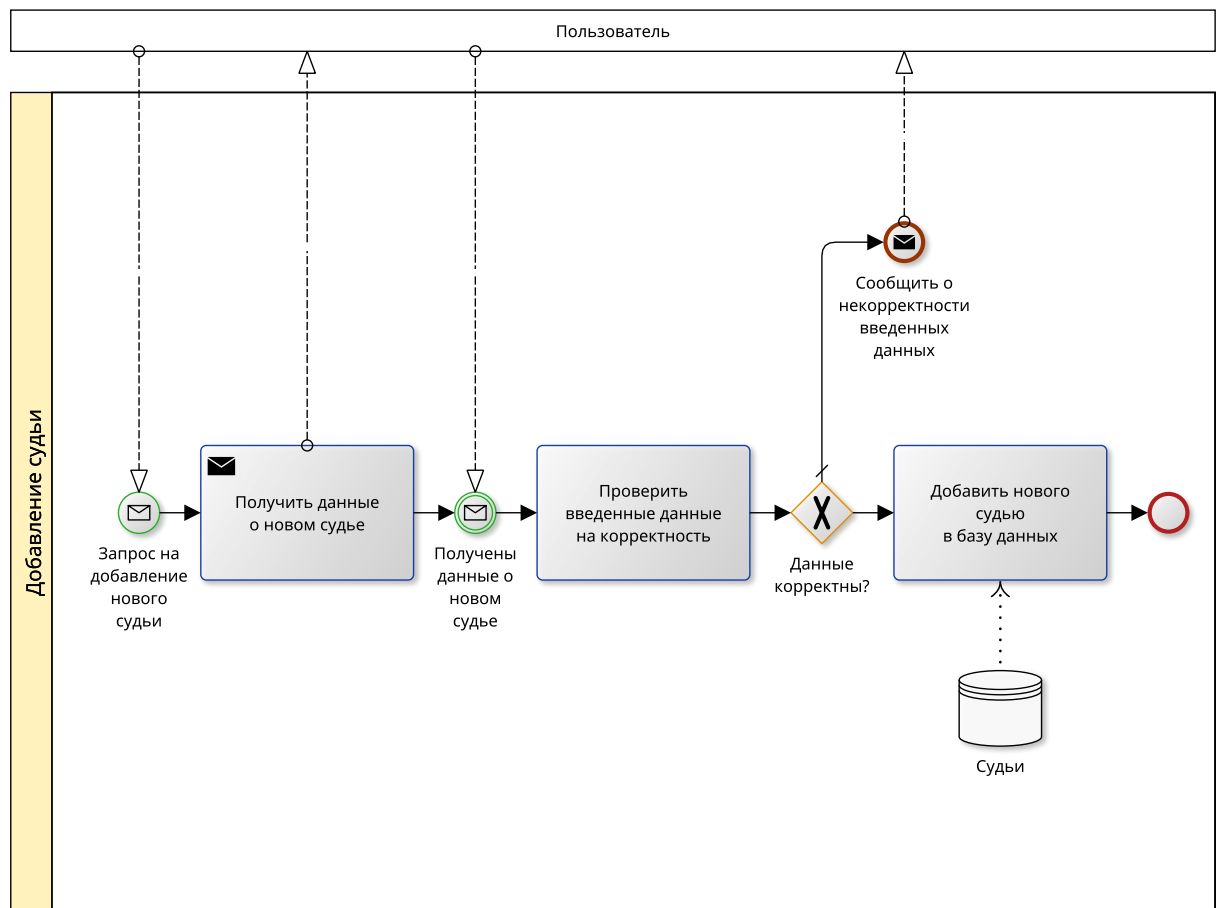


Рисунок 2.17 — Бизнес-правило добавления судьи

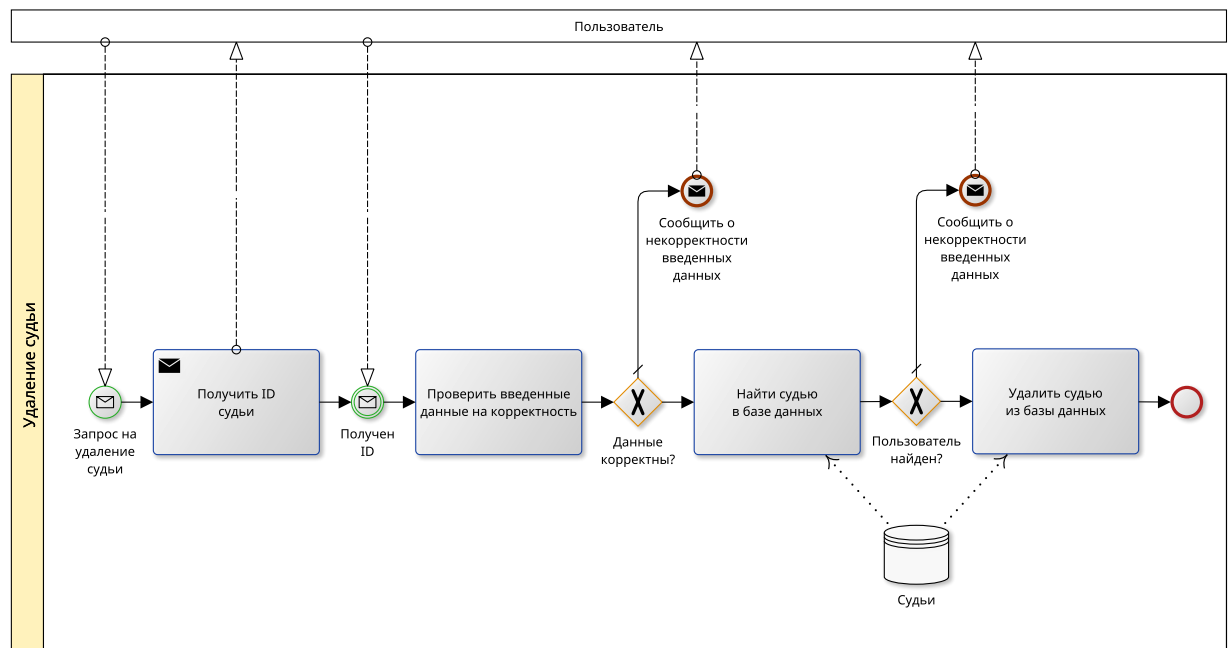


Рисунок 2.18 — Бизнес-правило удаления судьи

2.2 Проектирование базы данных

ER-диаграмма проектируемой базы данных представлена на рисунке 2.19.

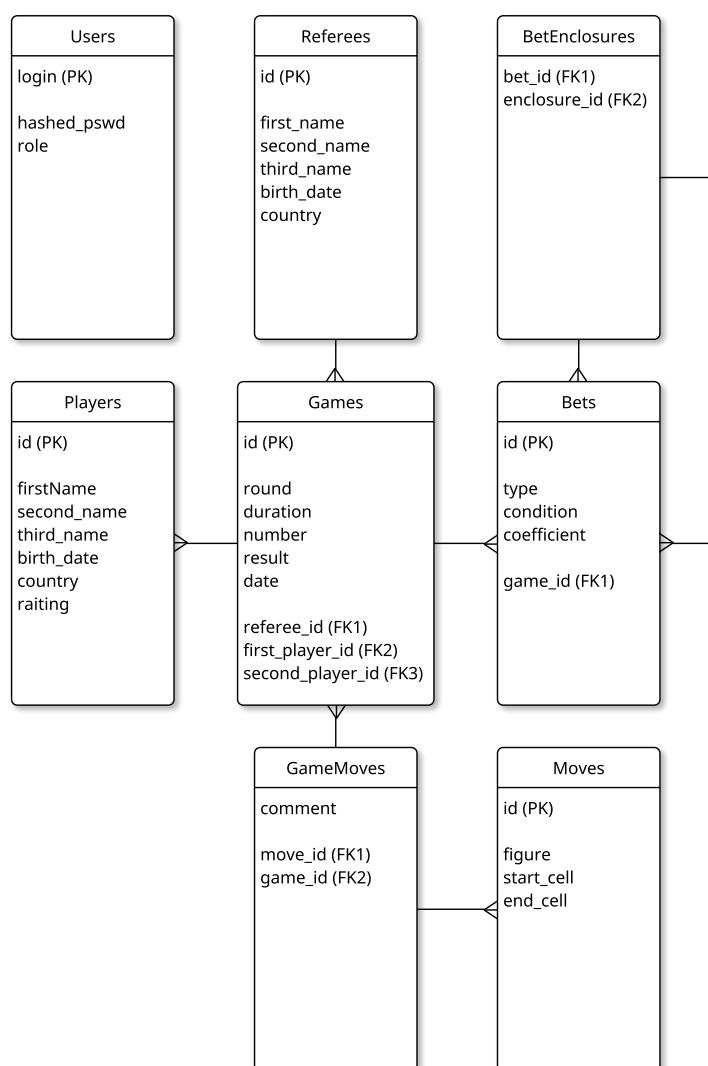


Рисунок 2.19 — ER-диаграмма проектируемой базы данных

Проектируемая база данных содержит в себе следующие таблицы:

- User — информация о пользователях системы;
- Game — информация о сыгранных шахматных партиях;
- Player — информация об игроках;
- Move — информация о ходах, сделанных в партиях;
- GameMoves — развязочная таблица для установления связи многие-ко-многим между шахматными партиями и ходами;
- Bet — информация о ставках;
- Referee — информация о судьях;
- BetEnclosures — развязочная таблица для описания вложенных ставок.

Описания полей таблиц базы данных представлены в таблицах 2.1 – 2.8.

Таблица 2.1 — Описание полей таблицы Users

Название поля	Тип	Ограничения	Значение
login	Строка	Первичный ключ Не пустая строка	Логин
hashed_pswd	Строка	Не NULL Не пустая строка	Хешированный пароль
role	Целое число	Не NULL Значения: 0 — администратор 1 — наблюдатель 2 —букмекер	Роль пользователя

Таблица 2.2 — Описание полей таблицы Referees

Название поля	Тип	Ограничения	Значение
id	Целое число	Первичный ключ	Идентификатор
first_name	Строка	Не NULL Не пустая строка	Фамилия
second_name	Строка	Не NULL Не пустая строка	Имя
third_name	Строка	—	Отчество
birth_date	Дата	Не NULL	Имя
country	Строка	Не NULL	Страна

Таблица 2.3 — Описание полей таблицы BetEnclosures

Название поля	Тип	Ограничения	Значение
bet_id	Целое число	Вторичный ключ (поле id таблицы Bets)	Идентификатор ставки
enclosure_id	Целое число	Вторичный ключ (поле id таблицы Bets)	Идентификатор вложенной ставки

Таблица 2.4 — Описание полей таблицы Players

Название поля	Тип	Ограничения	Значение
id	Целое число	Первичный ключ	Идентификатор
first_name	Строка	Не NULL Не пустая строка	Фамилия
second_name	Строка	Не NULL Не пустая строка	Имя
third_name	Строка	—	Отчество
birth_date	Дата	Не NULL	Имя
country	Строка	Не NULL	Страна
raiting	Целое число	Не NULL Не отрицательное	Рейтинг

Таблица 2.5 — Описание полей таблицы Games

Название поля	Тип	Ограничения	Значение
id	Целое число	Первичный ключ	Идентификатор
round	Целое число	Не NULL От 1 до 8	Номер раунда
duration	Целое число	NULL или неотрицательное число	Длительность партии в секундах
number	Целое число	Не NULL Положительное	Номер партии в раунде
result	Целое число	NULL или одно из трех значений: 0 — ничья 1 — победа белых 2 — победа черных	Результат
date	Дата	—	Дата проведения
referee_id	Целое число	Вторичный ключ (поле id таблицы Referees)	Идентификатор судьи
first_player_id	Целое число	Вторичный ключ (поле id таблицы Players)	Идентификатор первого игрока
second_player_id	Целое число	Вторичный ключ (поле id таблицы Players)	Идентификатор второго игрока

Таблица 2.6 — Описание полей таблицы Bets

Название поля	Тип	Ограничения	Значение
id	Целое число	Первичный ключ	Идентификатор
type	Целое число	Не NULL Значения: 0 — одинарная ставка 1 — экспресс 2 — система	Тип ставки
condition	Строка	Не NULL Не пустая строка	Условие ставки
coefficient	Вещественное число	Не NULL Больше 1	Коэффициенты ставки
game_id	Целое число	Вторичный ключ (поле id таблицы Games)	Идентификатор шахматной партии

Таблица 2.7 — Описание полей таблицы Moves

Название поля	Тип	Ограничения	Значение
id	Целое число	Первичный ключ	Идентификатор
figure	Целое число	NULL или одно из значений: 0 — король 1 — ферзь 2 — ладья 3 — слон 4 — конь 5 — пешка	Фигура
start_cell	Строка	Не NULL Не пустая строка	Начальная клетка
end_cell	Строка	Не NULL Не пустая строка	Конечная клетка

Таблица 2.8 — Описание полей таблицы GameMoves

Название поля	Тип	Ограничения	Значение
move_id	Целое число	Вторичный ключ (поле id таблицы Moves)	Идентификатор хода
game_id	Целое число	Вторичный ключ (поле id таблицы Games)	Идентификатор шахматной партии
comment	Строка	—	Комментарий

2.3 Ролевая модель проектируемой базы данных

В аналитической части были выделены следующие роли:

- неавторизованный пользователь,
- администратор,
- наблюдатель,
- букмекер.

В таблицах 2.9 – 2.12 приведена информация о доступе ролей к объектам проектируемой базы данных.

Таблица 2.9 — Доступ неавторизованного пользователя к объектам базы данных

	Таблица							
Разрешения	Users	Referees	Players	Games	Bets	Moves	Bet Enclosures	Game Moves
Select	+	-	-	-	-	-	-	-
Insert	-	-	-	-	-	-	-	-
Update	-	-	-	-	-	-	-	-
Delete	-	-	-	-	-	-	-	-

Таблица 2.10 — Доступ администратора к объектам базы данных

	Таблица							
Разрешения	Users	Referees	Players	Games	Bets	Moves	Bet Enclosures	Game Moves
Select	+	+	+	+	+	+	+	+
Insert	+	+	+	+	+	+	+	+
Update	+	+	+	+	+	+	+	+
Delete	+	+	+	+	+	+	+	+

Таблица 2.11 — Доступ наблюдателя к объектам базы данных

	Таблица							
Разрешения	Users	Referees	Players	Games	Bets	Moves	Bet Enclosures	Game Moves
Select	-	+	+	+	-	+	-	+
Insert	-	-	-	+	-	+	-	+
Update	-	-	-	+	-	+	-	+
Delete	-	-	-	+	-	+	-	+

Таблица 2.12 — Доступ букмекера к объектам базы данных

	Таблица							
Разрешения	Users	Referees	Players	Games	Bets	Moves	Bet Enclosures	Game Moves
Select	-	+	+	+	+	+	+	+
Insert	-	-	-	-	+	-	+	-
Update	-	-	-	-	+	-	+	-
Delete	-	-	-	-	+	-	+	-

2.4 Триггеры

Для корректной работы с данными необходимо реализовать следующие триггеры:

- проверка на выполнение условий ставок (главной линии, экспрессов, содержащих только главные линии; систем, содержащих экспрессы с главными линиями) после добавления завершенной партии в базу данных;
- обновление рейтинга игроков после завершения партии в базу данных;
- удаление ходов из партии.

Схема алгоритма триггера проверки на выполнение условий ставок приведена на рисунке 2.20. Схема алгоритма триггера обновления рейтинга игроков представлен на рисунках 2.21 – 2.23. Схема алгоритма удаления ходов из шахматной партии приведен на рисунках 2.24 и 2.25.

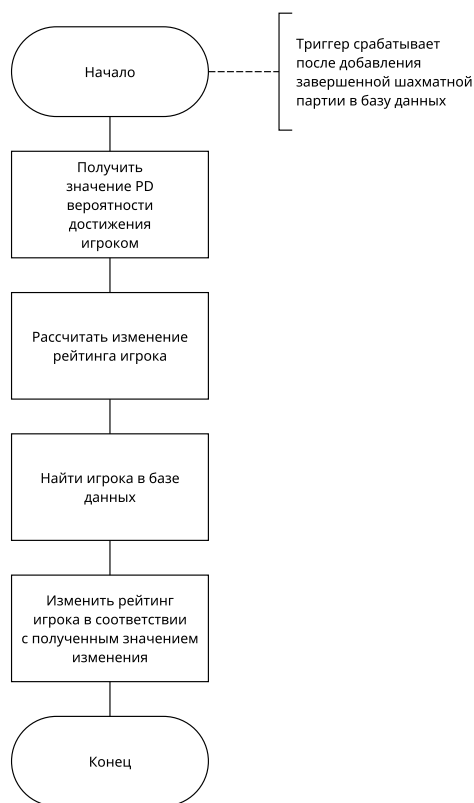


Рисунок 2.20 — Схема алгоритма триггера проверки на выполнение условий ставок

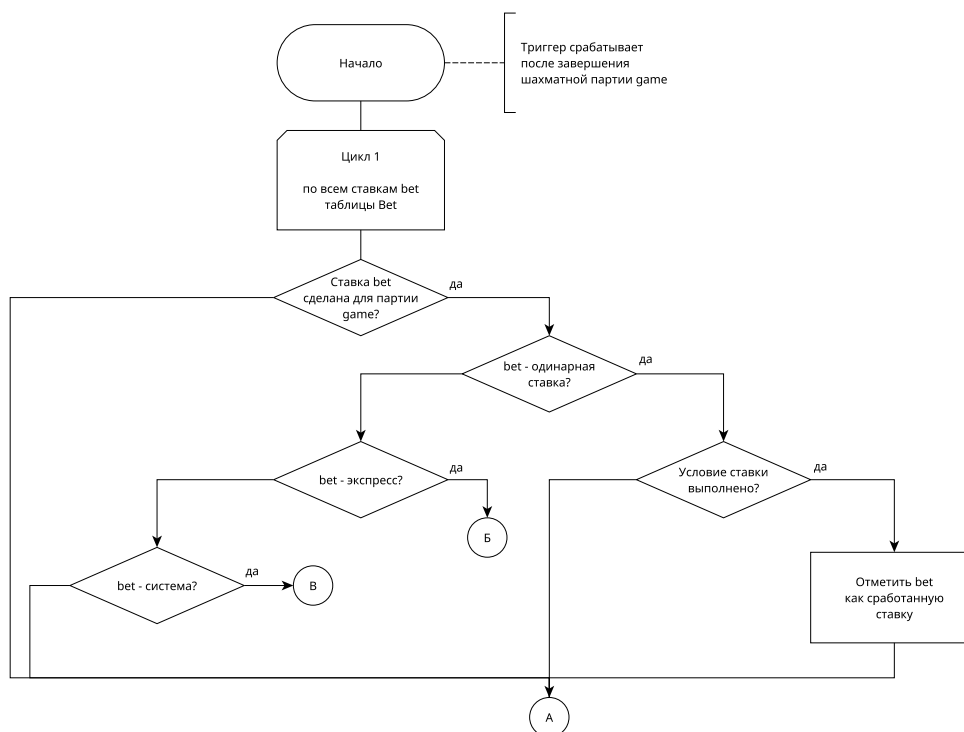


Рисунок 2.21 — Схема алгоритма триггера обновления рейтинга игроков (начало)

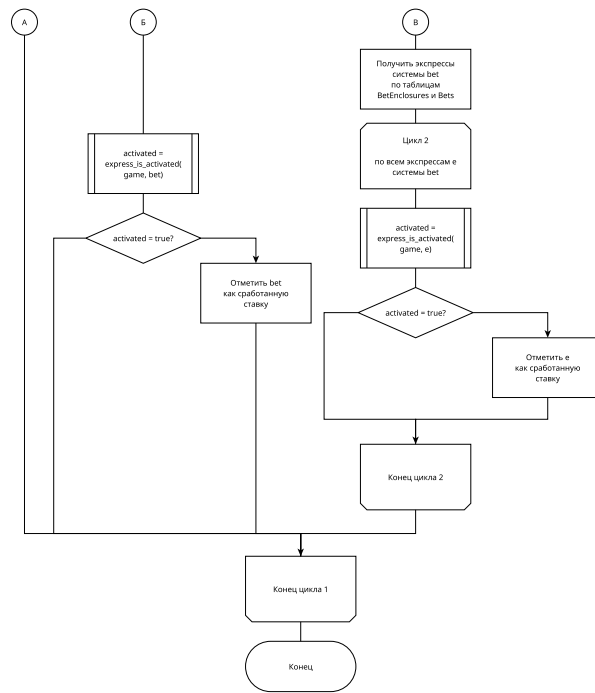


Рисунок 2.22 — Схема алгоритма триггера обновления рейтинга игроков (конец)

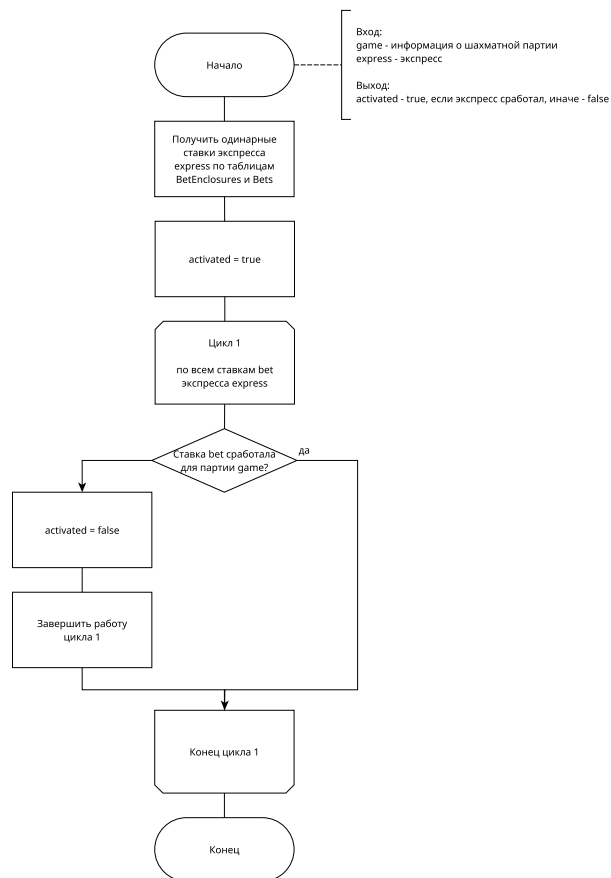


Рисунок 2.23 — Схема алгоритма функции express_is_activated

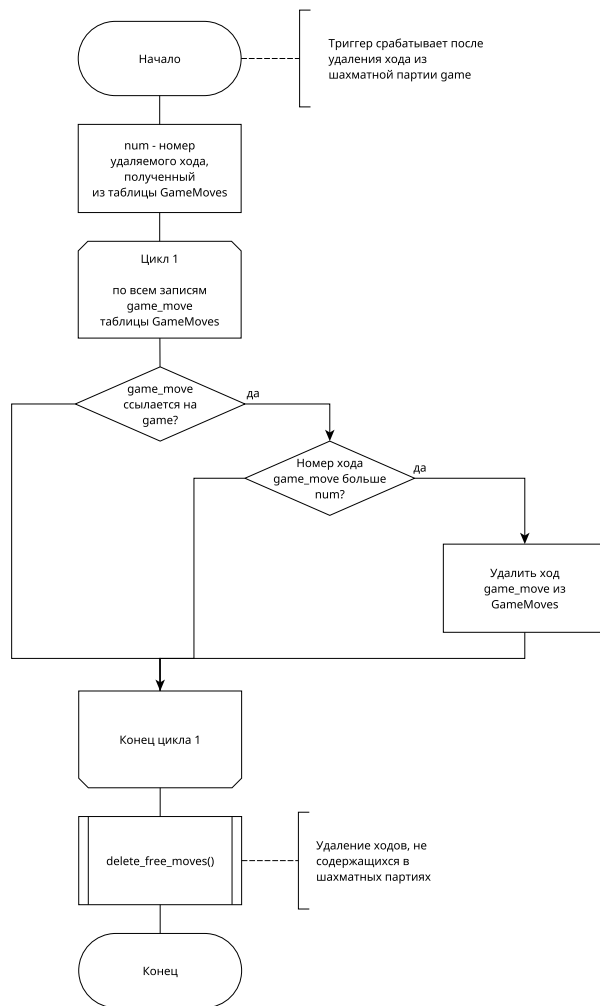


Рисунок 2.24 — Схема алгоритма удаления ходов из шахматной партии

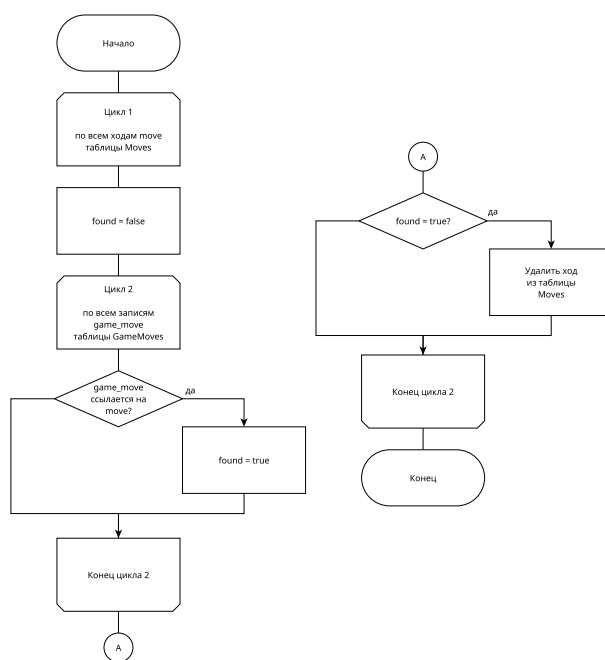


Рисунок 2.25 — Схема алгоритма функции delete_free_moves

На рисунках 2.26 – 2.28 приведены диаграммы последовательности работы триггеров.

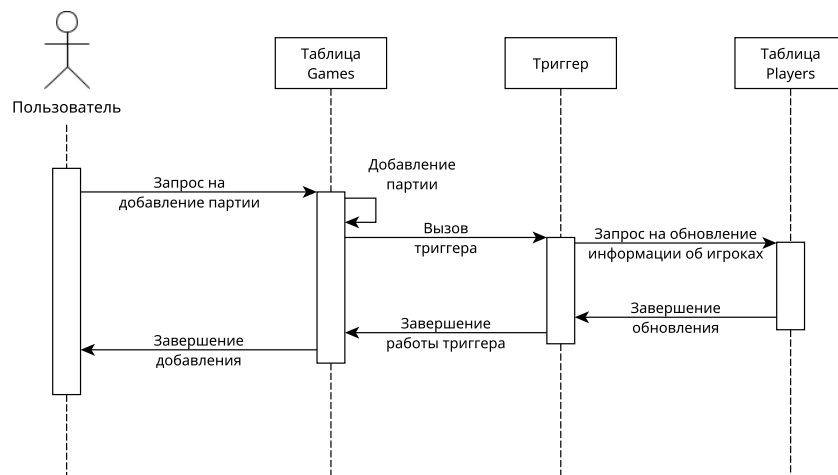


Рисунок 2.26 — Диаграмма последовательности триггера обновления рейтинга игроков

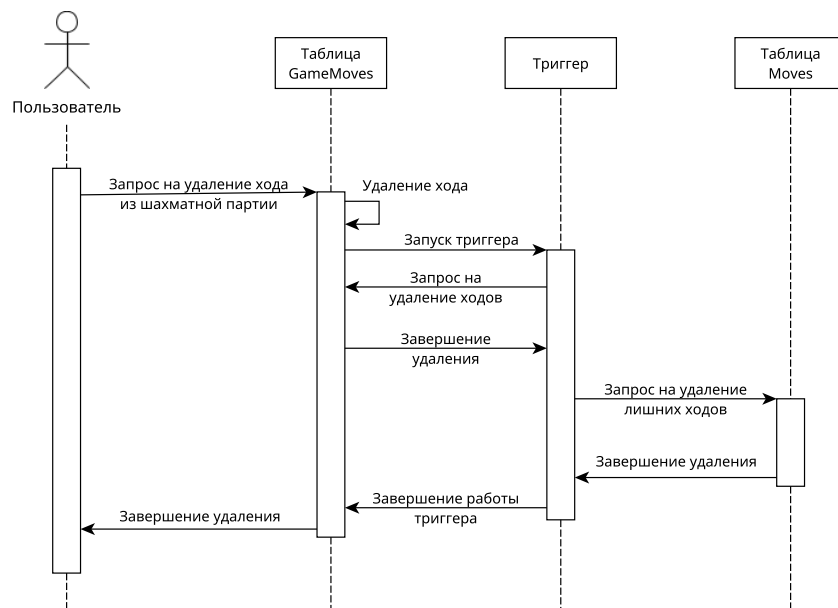


Рисунок 2.27 — Диаграмма последовательности триггера удаления ходов из шахматной партии

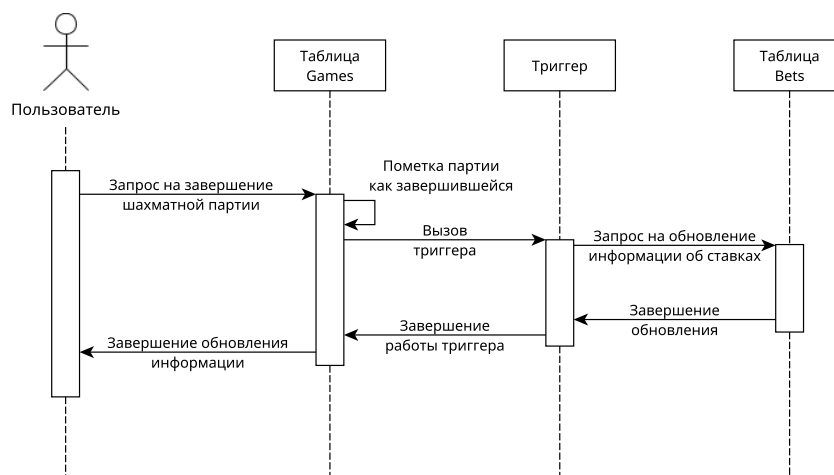


Рисунок 2.28 — Диаграмма последовательности триггера проверки на выполнение условий ставок

2.5 Структура разрабатываемого приложения

На рисунке 2.29 представлена структура разрабатываемого приложения.

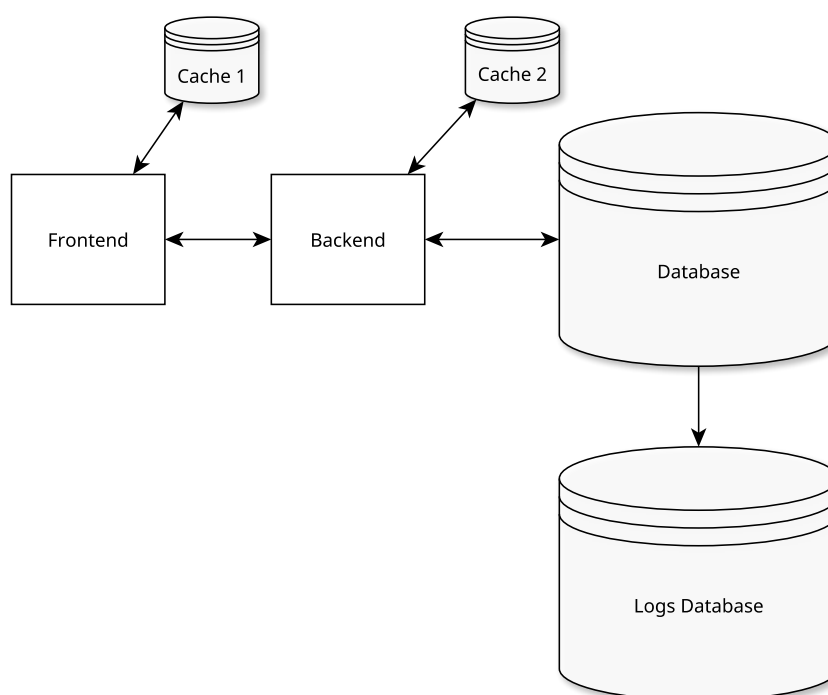


Рисунок 2.29 — Структура разрабатываемого приложения

Логирование будет осуществляться как на стороне клиента, так и на стороне сервера. В первом случае журналирование используется для мониторинга выполнения кода приложения. Логирование на стороне сервера осуществляется в рамках работы СУБД: любая манипуляция с базой данных будет отслежена и записана в лог-файл.

С точки зрения безопасности хранение журналов и базы данных на одном сервере не является лучшим решением: злоумышленник при попытке получения несанкционированного доступа к информации может стереть или подменить логи. Для решения данной проблемы предлагается использовать второй сервер для хранения журналов. В качестве СУБД будет использована СУБД временных рядов, поскольку, в отличие от других систем, она оптимизирована для быстрого приема запросов: скорость загрузки данных не уменьшается со временем и остается стабильной [12].

Для уменьшения нагрузки на сервер и увеличения производительности системы предлагается использовать два кэша: между фронтендом и бэкендом и между бэкендом и базой данных. Первый кэш будет хранить результаты наиболее часто посылаемых запросов, второй — результаты больших инструкций. Программа в первую очередь будет пытаться получить данные из кэша. При безрезультативном поиске приложение посылает запрос серверу и после получения ответа обновляет кэши. В качестве СУБД для кэширования информации предлагается использовать встраиваемые системы «ключ-значение».

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Regulations for the FIDE World Cup 2023 [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://handbook.fide.com/files/handbook/WorldCup2023Regulations.pdf> (дата обращения 22.08.23)
2. FIDE Rating Regulations effective from 1 January 2022 [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://handbook.fide.com/chapter/B022022> (дата обращения 23.08.23)
3. Elo, Arpad E. The Proposed USCF Rating System, Its Development, Theory, and Applications [Электронный ресурс] — Режим доступа: http://uscf1-nyc1.aodhosting.com/CL-AND-CR-ALL/CL-ALL/1967/1967_08.pdf#page=26 (дата обращения 23.08.23)
4. Как делать ставки на спорт в букмекерских конторах [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://journal.tinkoff.ru/you-bet/> (дата обращения 23.08.23)
5. Как ставить на шахматы: особенности игры, советы игрокам [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://bookmaker-ratings.ru/wiki/kak-stavit-na-shahmaty-osobennosti-igry-sovety-igrokam/> (дата обращения 23.08.23)
6. Scid — Chess Database Software [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://scid.sourceforge.net/> (дата обращения 03.04.23)
7. Chessgames.com: Chess Games Database & Community [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://www.chessgames.com/> (дата обращения 03.04.23)
8. Chess Games Database Online — 365Chess.com [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://www.365chess.com/> (дата обращения 03.04.23)
9. ICS Games Database [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://www.ficsgames.org/> (дата обращения 03.04.23)
10. Дейт К.Дж. Введение в системы баз данных, 8-е изд.: Пер. с англ. — СПб.: ООО «Диалектика», 2019. — 1328 с.: ил. — Парал. тит. англ.
11. Кузнецов С.Д. Базы данных [Электронный ресурс] — Режим доступа: [https://k0d.cc/storage/books/Databases/Базы данных \(Кузнецов 2020\).pdf](https://k0d.cc/storage/books/Databases/Базы данных (Кузнецов 2020).pdf) (дата обращения 24.08.23)

12. Mueen A., Keogh E., Zhu Q., Cash S., Westover B. Exact Discovery of Time Series Motifs [Электонный ресурс] — URL: <https://web.archive.org/web/20100625200233/https://www.cs.ucr.edu/~eamonn/EM.pdf> (дата обращения 09.09.23)