Национальный исследовательский университет   
«Высшая школа экономики»

Лицей

Индивидуальная выпускная работа

Отчёт о проекте

**Android-приложение “eFootballGuide”**

Выполнил Биский Артём Игоревич

Москва 2020

**Проблемное поле**

В России проводится достаточно много соревнований по киберфутболу в дисциплине FIFA, однако их организаторы разрозненны, зачастую конкурируют между собой, итоги турниров тяжело найти в структурированном виде. При определении лучших спортсменов за период (например, за календарный год, или по итогам ежегодно обновляемой версии игры) используется простое голосование болельщиков, в результате чего объективные спортивные достижения могут уступать болельщицким пристрастиям. Ситуация не самая хорошая для всех: как для зрителей, так и для самих спортсменов.

Причина, почему я взялся решать эту проблему довольно простая: раньше я был довольно тесно связан со всей киберфутбольной сценой, так как в прошлом активно принимал участие в турнирах, и все еще мне довольно интересна эта сфера, это и стало причиной, по которой я захотел попробовать сделать что-то именно в ней.

Заявляемый программный продукт позволит систематизировать информацию: по имеющимся спортсменам-киберфутболистам; проводимым в России (а при желании и за рубежом) турнирам в различных режимах и вариациях игры (обычные команды, Ultimate Team, онлайн- и лан-турниры). Возникла идея решить проблему следующим образом: ввести градацию турниров и в зависимости от степени значимости присваивать каждому соревнованию определенный «вес», по каждому турниру заносить итоги и в зависимости от «веса» турнира и занятого места начислять спортсмену определенное количество очков; суммировать очки для получения итогового рейтинга спортсменов за сезон/календарный год; по запросу пользователя формировать разнообразные справки – от общего текущего рейтинга до выборок по различным критериям.

**История работы над ИВР**

Я работал над одним и тем же проектом, не меняя его.

**Целевая аудитория**

Программный продукт может заинтересовать широкую аудиторию, поскольку рассчитан на представление широкого спектра информации по киберфутбольным турнирам. Выделяемые группы:

• Функционеры – для объективного составления рейтингов киберфутболистов.

• Организаторы турниров – для выделения персональных квот(приглашений) сильнейшим спортсменам.

• Киберфутболисты – для повышения уровня соревновательности и стимулирования профессионального роста.

• Болельщики – для повышения зрительского интереса.

**Описание продукта**

В процессе создания проекта удалось реализовать почти все, что задумывалось, проблемы, о которых говорилось ранее, были решены. Удалось реализовать следующие сценарии:

• Получение рейтинга игроков, а также возможность фильтровать полученный список по нескольким параметрам: временному промежутку, за который подсчитывался рейтинг, виду соревнований (LAN/online), режиму (Ultimate Team, классика), возрастной категории игроков.

• Экспорт результатов в различные форматы: при желании пользователь может экспортировать список, который видит перед собой (то есть как изначальный рейтинг, так и полученную посредством фильтрации выборку), в pdf либо xls формат.

• Отправка информации о соревновании, если его нет в списке турниров: если пользователь увидел, что прошедшего соревнования нет в списке, то есть оно не учитывается в подсчете рейтинга, он может отправить информацию о турнире, вписав дату, вид, режим, а также место проведения соревнования на основе заранее заготовленной формы.

• Общение в чате, отведенном под конкретный турнир: пользователь может зайти в одну из чат-комнат, созданную под каждый турнир, и присоединиться к обсуждению соревнований.

• Получение списка игроков со справочной информацией о них: пользователь может ознакомиться со списком спортсменов, внесенных в базу, получив некоторые справочные сведения о них (ник, возраст, город)

• Получение списка организаций со справочной информацией о них: пользователю доступен список организаций, принимающих участие в развитии интерактивного футбола (раздел организаторы турниров), а также список команд, сотрудничающих с игроками в FIFA. Из сведений – краткое описание, игроки, экс-игроки, сайт.

**Рефлексия**

Как я сказал в самом начале, удалось воплотить почти все, что задумывалось. Нюансом стала фильтрация календаря турниров. Был придуман алгоритм фильтрации, работающий на обычном списке, но ввиду слишком сложной, не до конца продуманной заранее, конструкции кода, не получилось прикреплять этот список к адаптеру и класть в ListView для отображения на экране пользователя. Поэтому было принято решение оставить в разделе «турниры» лишь прошедшие соревнования, отсортировав их от последнего к самому первому из внесенных в базу данных, а вместо того, чтобы отправлять информацию о предстоящих соревнованиях в одном из сценариев, сообщать об уже прошедших турнирах, если их нет в списке. Несомненно, я приобрел навыки поиска ответов на нужные мне вопросы, что является довольно важным умением для сферы, в которой был сделан мой проект. Очевидно, что в процессе работы были приобретены и прямые умения, например, навыки работы с базой данных, различными структурами, библиотеками.

**Как можно дальше развивать проект**

Стоит поработать над интерфейсом, после реорганизации кода все-таки реализовать календарь турниров. Возможно, прикрепить к нему какие-либо новости или прямые трансляции (при наличии таковых) с места проведения соревнований. Можно попробовать добавить больше фильтров по городам, не останавливаясь на Москве и Санкт-Петербурге. Однако самое важное, что стоило бы сделать, – переструктурировать код, чтобы он был более организованным и пригодным для работы в дальнейшем. Этот проект дал мне понять, зачем нужно продумывать архитектуру приложения заранее и писать лаконично.