**Название системы:** eSports Management System (eSMS)

**Предназначение приложения:** eSMS представляет собой веб-приложение, разработанное для управления и организации киберспортивных соревнований. Оно предоставляет функциональность для регистрации команд и игроков, планирования и проведения матчей, отслеживания результатов и статистики, а также обеспечивает взаимодействие с внешними сервисами для получения данных о расписании, рейтингах и другой информации.

**Состав системы:**

**1. Сервис команд (Team Service):**

- отвечает за управление командами, регистрацию новых команд, добавление и удаление игроков, а также хранение информации о командах и их составах. Имеет внешнюю зависимость от Сервис рейтинга (Rating Service) для получения данных о рейтинге команд.

**2. Сервис матчей (Match Service):**

*-* отвечает за планирование и проведение матчей, хранение результатов и статистики матчей. Имеет внешнюю зависимость от Сервис рейтинга (Rating Service) для получения данных о расписании матчей.

**3. Сервис игроков (Player Service):**

*-* отвечает за управление игроками, регистрацию новых игроков, хранение информации о них. Имеет внешнюю зависимость от Сервис рейтинга (Rating Service) для получения данных о рейтинге игроков.

**4. Сервис статистики (Stats Service):**

- отвечает за сбор и анализ статистических данных о командах и игроках, а также предоставляет API для получения статистики. Имеет внешнюю зависимость от источника данных для получения статистики.

**5. Сервис рейтинга (Rating Service, развернутый вне Kubernetes):**

- Сервис рейтинга (Rating Service): работает на порту 8080 на сервере rating-service.example.com. Требует наличия PostgreSQL базы данных для хранения данных о рейтинге команд и игроков.

**Network Policies:**

1. Политика доступа к сервису команд (Team service):

- Разрешен исходящий трафик к сервисам: матчей(Match Service), статистики (Stats Service), игроков (Player Service).

- Запрещен входящий трафик.

2. Политика доступа к сервису матчей (Match Service):

- Разрешен входящий трафик от сервиса команд (Team Service) и внешнего сервиса рейтинга (Rating Service).

- Запрещен исходящий к сервису команд (Team Service).

3. Политика доступа к сервису игроков (Player Service):

- Разрешен входящий трафик от сервиса команд (Team Service) и внешнего сервиса рейтинга (Rating Service).

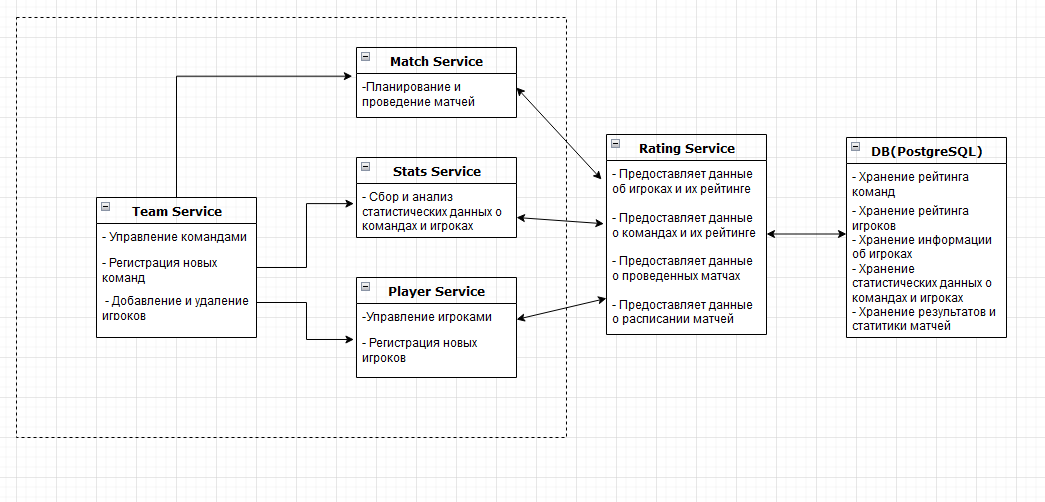
- Запрещен исходящий к сервису команд (Team Service).

4. Политика доступа к сервису статистики (Stats Service):

- Разрешен входящий трафик от сервиса команд (Team Service) и внешнего сервиса рейтинга (Rating Service).

- Запрещен исходящий к сервису команд(Team Service).

**HLD Диаграмма eSMS:**

****