

Министерство цифрового развития
Сибирский Государственный Университет Телекоммуникация и
Информатики
СибГУТИ
Кафедра прикладной математики и кибернетики

Расчетно-графическая работа.
Лошадиные скачки UK hurdles
Вариант 9

Выполнил: студент 2 курса группы ИП-017
Кутышкин Максим Игоревич
Преподаватель: Милешко Антон Владимирович

Новосибирск, 2022

Исследование предметной области и создание ER диаграммы

Теоретическая составляющая конного спорта

Терминология:

1. Coach - это человек, который ухаживает за **лошадьми** и обучает их различным дисциплинам. Некоторые из обязанностей **тренеров** включают заботу о физических потребностях животных, а также обучение их покорному поведению и/или подготовку их к мероприятиям, которые могут включать соревнования и другие цели верховой езды.
2. Jockey - это тот, кто ездит на **лошадях** на скачках или скачках с препятствиями, в первую очередь как профессия.
3. Horse - **Лошадь** зоол. крупное непарнокопытное млекопитающее (лат. «Equus caballus»), одомашненное и широко используемое человеком для передвижения верхом, перевозки тяжестей и т. п.

Как проводятся конные скачки:

Скачки с препятствиями в Великобритании и Ирландии - это национальные охотничьи скачки, где лошади прыгают через препятствия, называемые препятствиями или полетами высотой более трех с половиной футов. Они, как правило, состоят из серии панелей из кисти и являются гибкими. Гонки с препятствиями всегда имеют минимум восемь препятствий и минимальную дистанцию в две мили (3,2 км).

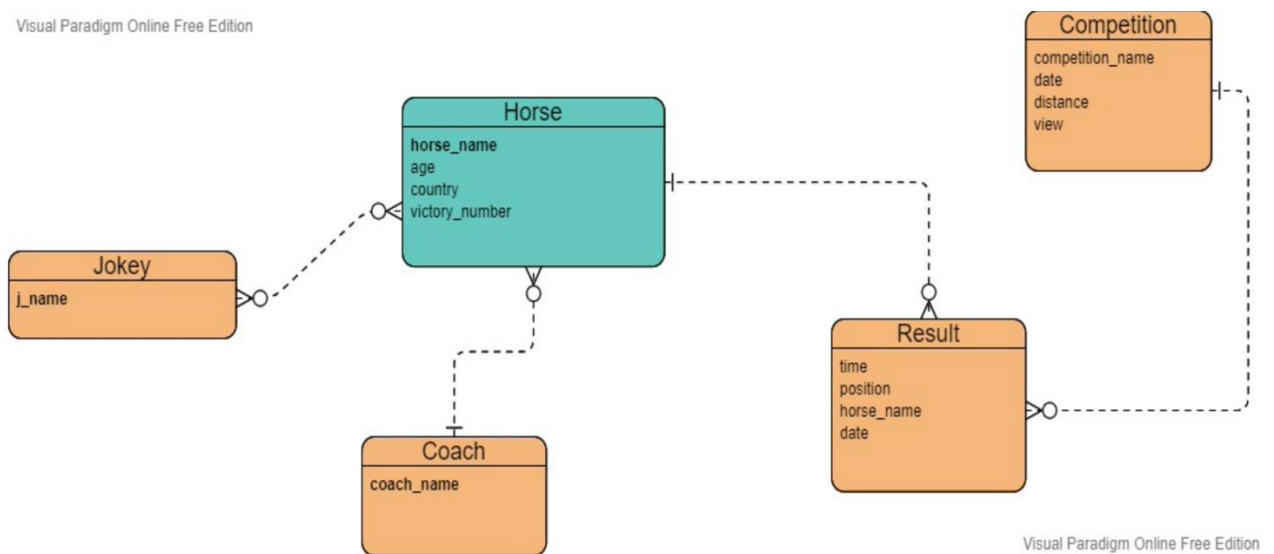
Проходят скачки на ипподромах. Как правило, площадки имеют форму круга или овала, но в Англии встречаются и другие варианты — незамкнутые линии в виде букв U или L. Финишная прямая всегда укладывается ровно напротив трибун, а старт, в зависимости от длины дистанции, может быть, как там же, так и на противоположной стороне дорожки.

Для начала гонки используется как условная линия, на которых участники выстраиваются в ряд, так и стартовые ворота — конструкция, шириной во всю дорожку с навесными боксами под каждую лошадь. Таким образом, перед стартом все оказываются в условных клетках, что исключает фальстарты и драки между животными (а такое случается, лошади тоже волнуются, горячатся и могут кого-то «поставить на место»). По сигналу все дверцы ворот открываются и скачка начинается.

Финиш редко представляет собой ленточку, чаще — всю ту же условную линию от финишного столба за краем дорожки. Победителем считается тот скакун, чья голова первой пересекла эту линию. А так как не всегда это возможно определить положение участников на глаз, используется фотофиниш.

ER – диаграмма

1. Jockey – сущность хранящая в себе имя жокея.
2. Coach – сущность хранящая в себе имя тренера .
3. Horse – сущность хранящая в себе имя и возраст лошади (каждая лошадь соревнуется в своем возрастном диапазоне), страну, за которую она выступает и количество побед.
4. Result – сущность, хранящая в себе время забега, место, имя лошади и дату соревнования.
5. Competition – сущность, хранящая в себе название соревнования, его дату, дистанцию и вид.



Лошадь показывает один и более результат, результат присваивают только одной лошади.

Лошадь зависит от одного и более жокея, жокей управляет одной и более лошадьми.

Лошадь принадлежит одному тренеру, тренер владеет ноль и более лошадьми.

Соревнования проводятся один и более раз, результат записывают один раз.

