

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**
**«МОСКОВСКИЙ АВИАЦИОННЫЙ ИНСТИТУТ
(национальный исследовательский университет)» (МАИ)**
Институт № 8 «Компьютерные науки и прикладная математика»
Кафедра 806 «Вычислительная математика и программирование»

**Курсовой проект
по дисциплине «Базы данных»**

**Тема: «разработка системы организации и проведения
турниров CyberTournament»**

Студент: Фокин Л.А.
Группа: М8О-301Б-23
Преподаватель: Малахов А.В.
Оценка: _____
Дата: _____
Подпись: _____

РЕФЕРАТ

Данный курсовой проект представляет собой разработку информационной системы для организации и проведения киберспортивных турниров «CyberTournament». Система предназначена для хранения и анализа информации о профессиональных играх, командных составах, турнирных событиях, результатах матчей и всех связанных сущностях. В качестве технологического стека используется PostgreSQL для работы с данными и backend на Go, который предоставляет REST API для взаимодействия с клиентами.

Основные задачи включают проектирование архитектуры приложения и структуры базы данных, создание логической и физической моделей, реализацию серверной логики средствами СУБД (триггеры, хранимые функции, представления) и разработку REST API с поддержкой стандартных операций над данными, аналитических выборок и пакетной загрузки справочников. В процессе работы был выполнен анализ предметной области киберспорта, сформулированы требования к системе, спроектирована БД с механизмами миграций, внедрены триггеры для журналирования изменений и динамического расчёта командных рейтингов, а также подготовлены SQL-запросы различной сложности с анализом их производительности.

Практическая ценность разработки заключается в получении рабочего прототипа, пригодного для дальнейшего развития в направлении коммерческого продукта для киберспортивных организаций и турнирных операторов. Кроме того, проект служит примером применения актуальных подходов к проектированию реляционных систем, созданию процедурных расширений SQL и построению интеграции между БД и прикладным слоем.

СОДЕРЖАНИЕ

РЕФЕРАТ	1
СОДЕРЖАНИЕ	3
ВВЕДЕНИЕ.....	4
1 АНАЛИТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ	5
1.1 Предметная область	5
1.2 Постановка задачи	5
2 ПРОЕКТНАЯ ЧАСТЬ.....	7
2.1 Архитектура информационной системы	7
2.1.1 Обоснование выбора стека технологий	7
2.1.2 Описание слоёв приложения.....	7
2.2 Проектирование логической модели БД	8
2.2.1 Сущности и нормализация	8
2.2.2 Связи и ограничения целостности	9
2.3 Физическая структура базы данных	10
2.3.1 Таблицы дисциплин, команд, игроков и составов.....	11
2.3.2 Таблицы турниров, регистраций, матчей и игр	11
2.3.3 Таблица статистики игроков на картах.....	12
2.3.4 Журналы аудита	12
2.4 Программирование на стороне СУБД	13
2.4.1 Триггеры аудита изменений	13
2.4.2 Хранимые функции.....	13
2.4.3 Представления	15
2.5 Описание API и взаимодействия с БД.....	15
2.5.1 REST-контроллеры	16
2.5.2 Механизм пакетной загрузки данных	16
2.5.3 Документирование API.....	16
2.6 Оптимизация и анализ производительности.....	17
2.6.1 Индексы и обоснование выбора	17
2.6.2 Пример и анализ плана выполнения	18
3 ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.....	19
3.1 Инструменты разработки и программное окружение.....	19
3.2 Контейнеризация и развёртывание	19
3.3 Тестирование функциональности	20
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	21
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	22
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	23

ВВЕДЕНИЕ

Объект исследования — данные киберспортивных турниров: команды, игроки, матчи, результаты и статистика.

Предмет исследования — методы построения реляционных БД, серверная логика СУБД (триггеры, функции, представления) и связка базы данных с backend через REST API.

Цель работы — создать систему управления турнирной информацией, показав на практике проектирование схемы БД, работу с ограничениями целостности, написание аналитических SQL-запросов, автоматизацию через триггеры и разработку документированного API для доступа к данным.

1 АНАЛИТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

1.1 Предметная область

В рамках проекта рассматривается ведение данных киберспортивных соревнований: от справочника дисциплин и учёта команд/игроков до регистрации команд на турниры и фиксации спортивных событий. По каждому турниру сохраняются матчи, их разбиение на отдельные игры (карты) и персональная статистика игроков, что позволяет формировать сводные показатели и отчёты. Дополнительно предусмотрен контроль изменений данных (аудит) и поддержка пакетной загрузки с протоколированием ошибок.

Предметная область включает следующие ключевые сущности:

- Дисциплины — перечень дисциплин соревнований.
- Команды — участники турниров.
- Профили команд — расширенные сведения о команде (1:1).
- Игроки — участники команд.
- Составы команд — принадлежность игроков к командам (N:M).
- Турниры — соревнования по выбранной дисциплине.
- Регистрации на турнир — заявки команд на участие.
- Матчи — встречи команд в рамках турнира.
- Игры (карты) матча — детализация матча на отдельные игры.
- Статистика игроков — показатели игрока в конкретной игре.

Транзакционные сущности (регистрации, матчи/игры и статистика)

связывают справочники и отражают ход турниров, а журнал аудита и таблица ошибок импорта обеспечивают прослеживаемость изменений и контроль качества данных.

1.2 Постановка задачи

Цель — разработать информационную систему «CyberTournament», которая обеспечивает полный цикл работы с киберспортивными турнирами: от описания дисциплин и регистрации команд до фиксации результатов матчей и аналитической отчетности. Для этого необходимо:

- 1) Спроектировать нормализованную реляционную модель (PostgreSQL) для сущностей дисциплин, команд, игроков, составов, регистраций на турниры, матчей, карт и игровых статистик, заложить ограничения целостности (PK/FK, UNIQUE, CHECK, NOT NULL) и специализированные индексы.
- 2) Реализовать физическую модель с представлениями и функциями: расчет KDA, турнирные таблицы, агрегаты по результатам матчей и карьерной статистике игроков.
- 3) Внедрить триггеры аудита (INSERT/UPDATE/DELETE) и автоматические пересчеты производных показателей (например, рейтинги команд по составу).
- 4) Создать backend на Go (Gin) с REST API и Swagger-документацией, покрывающую CRUD-операции, отчеты и батчевый импорт данных, включая параметризацию запросов и безопасное выполнение транзакций.
- 5) Обеспечить производительность за счет индексов и оптимизации ключевых запросов; предоставить воспроизводимый запуск в Docker/docker-compose и сценарии наполнения базы сид-данными.

Результат должен быть пригоден для развёртывания и практического использования.

2 ПРОЕКТНАЯ ЧАСТЬ

2.1 Архитектура информационной системы

2.1.1 Обоснование выбора стека технологий

В основе системы — реляционная СУБД PostgreSQL с опорой на транзакционность, строгие связи и серверную логику (триггеры, функции PL/pgSQL, представления) для аудита и аналитики. Выбор «чистого» SQL через pgx + sqlx даёт полный контроль над запросами и сложными выборками. Backend на Go (Gin) реализует REST-слой поверх БД, не дублируя её правила целостности, а документация поддерживается через Swagger (swag). Контейнеризация (Docker) и Makefile обеспечивают воспроизводимое окружение и автоматизацию сборки, запуска и загрузки сид-данных.

2.1.2 Описание слоёв приложения

Архитектура системы следует классическому многослойному принципу:

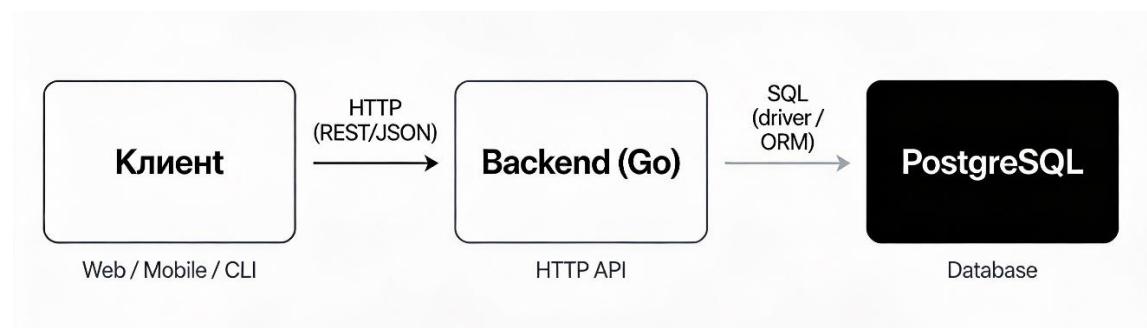


Рисунок 1 — Архитектура приложения

Реализация выглядит так:

- 1) Уровень хранения данных — PostgreSQL по schema.sql, использующая таблицы, индексы, ограничения, представления/функции/триггеры, транзакции.
- 2) Уровень доступа к данным — sqlx/pgx реализуют параметризованные SQL, CRUD, фильтры, пагинацию, отчётные выборки.
- 3) Уровень бизнес-логики — сервисы, которые реализуют прикладные сценарии, взаимодействующие с множествами сущностей: создание,

редактирование, удаление, получение данных с использованием валидации и возвратом ошибок.

- 4) Уровень представления — REST API на Gin. Обеспечивает обработчики, биндинг и валидацию JSON, единый формат ответа, Swagger документацию.

Классическое разделение позволяет приложению быть модульным, что оказывается на удобстве добавления/изменения функционала.

2.2 Проектирование логической модели БД

Проектирование базы данных выполнялось на основе анализа специфики проведения киберспортивных турниров. Главной целью стала разработка нормализованной схемы, которая исключает избыточность информации о матчах и играх, а также обеспечивает целостность данных средствами СУБД.

2.2.1 Сущности и нормализация

Схема приведена к ЗНФ:

- 1) атрибуты атомарны (1НФ).
- 2) неключевые атрибуты зависят от полного ключа (2НФ).
- 3) исключены транзитивные зависимости неключевых атрибутов (3НФ).

Ключевые предметные сущности:

- 1) Discipline — справочник дисциплин (код, название, team size, метаданные).
- 2) Team — команда в рамках дисциплины (название, тег, страна, рейтинг).
- 3) Player — игрок с персональными данными и MMR.
- 4) SquadMember — состав команды (роль, стендин, даты контракта, зарплата).

- 5) Tournament — турнир по дисциплине (даты, призовой фонд, статус, онлайн/оффлайн, сетка).
- 6) TournamentRegistration — заявка команды на турнир (статус, инвайт/квалификация, посев, снимок состава).
- 7) Match — матч турнира (пары команд, формат, стадия, победитель, forfeit, примечания).
- 8) MatchGame — карта/игра внутри матча (инфо о карте, победитель, счёт, длительность, прочая информация).
- 9) GamePlayerStat — статистика игрока на карте (kills/deaths/assists, урон, золото, MVP, KDA).

Операционные/служебные сущности:

- 1) TeamProfile — профиль команды (коуч, спонсоры, контакты, сайт).
- 2) AuditLog — аудит изменений по таблицам (операция, старое/новое значение, кто и когда).
- 3) BatchImportErrors — журнал ошибок пакетного импорта (источник, raw_data, сообщение об ошибке, время).

2.2.2 Связи и ограничения целостности

Для обеспечения согласованности и непротиворечивости данных на уровне СУБД реализован комплекс ограничений целостности:

- Суррогатные ключи (PRIMARY KEY) применяются во всех сущностях и обеспечивают стабильную идентификацию записей.
- Внешние ключи задают целостность ссылок с разным поведением при удалении: RESTRICT, CASCADE, SET NULL.
- UNIQUE ограничение предотвращает появление дублей среди записей разных сущностей.
- CHECK-ограничения контролируют логику данных, накладывая условия на некоторые поля.
- Используются значения по умолчанию для логических флагов.

Полная ER-диаграмма с установленными связями и вышеописанными

принципами выглядит так:

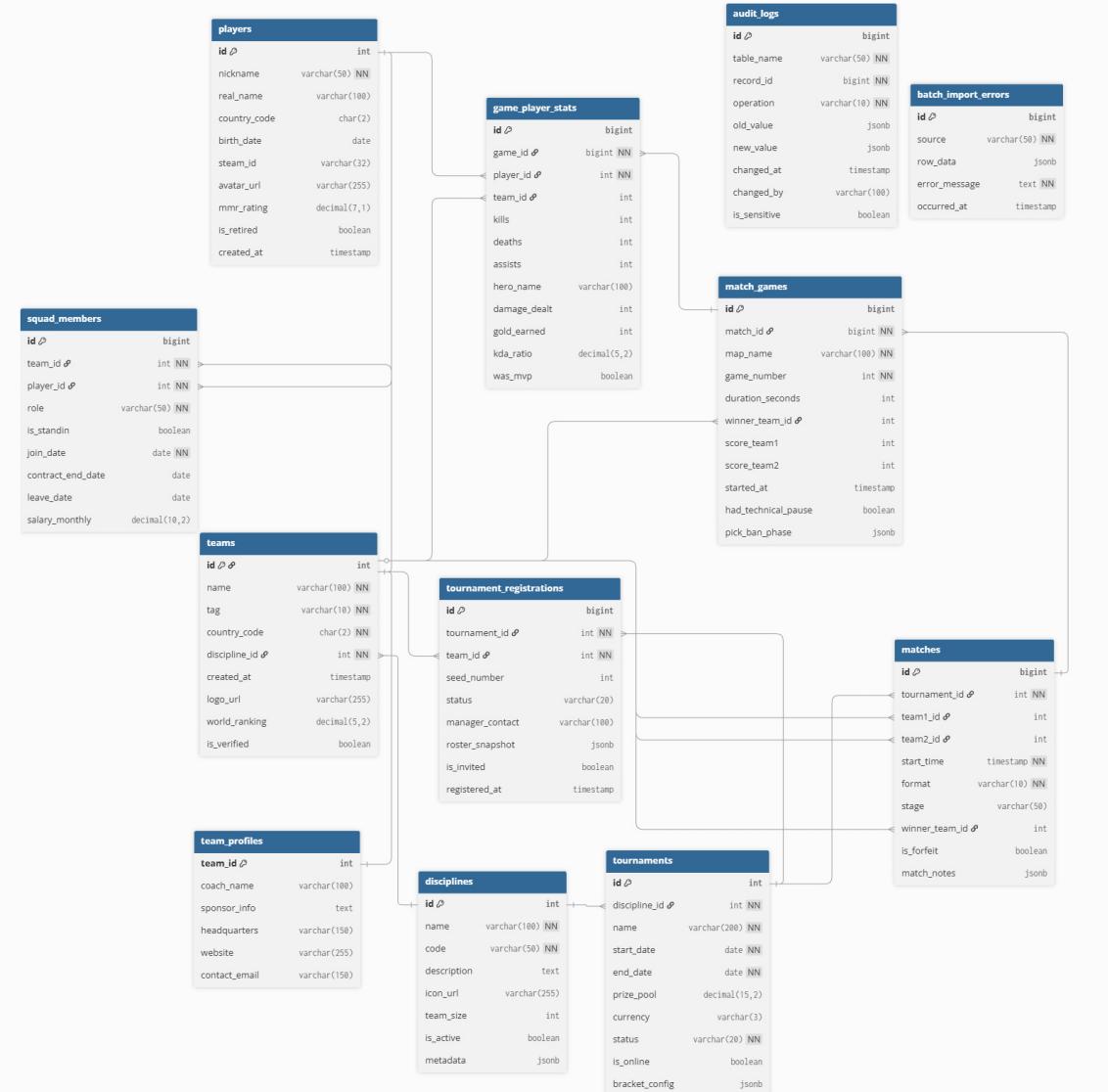


Рисунок 2 — Схема базы данных

Таким образом разработанная структура обеспечивает целостность данных.

2.3 Физическая структура базы данных

Физическая модель данных была реализована в СУБД PostgreSQL 16 в полном соответствии с ранее разработанной логической схемой и содержит 12 таблиц. Структура включает нормализованные таблицы с первичными и внешними ключами, ограничениями целостности (UNIQUE, CHECK), а также значениями по умолчанию. Для повышения производительности созданы индексы по часто используемым фильтрам. Гибкость хранения неструктурированных атрибутов обеспечивается за счет использования полей

типа JSONB, а вычисляемые показатели, такие как `kda_ratio`, реализованы на уровне СУБД как генерируемые столбцы.

2.3.1 Таблицы дисциплин, команд, игроков и составов

Этот блок таблиц описывает основных участников экосистемы:

- `disciplines` – справочник киберспортивных дисциплин, содержащий уникальные `name` и `code`, стандартный размер команды (`team_size`) и дополнительные метаданные в формате JSONB.
- `teams` – содержит информацию о командах, включая название, тег, страну и ссылку на дисциплину. Уникальность команды в рамках одной дисциплины обеспечивается ключом (`tag, discipline_id`).
- `team_profiles` – таблица для дополнительной информации о команде (тренер, спонсоры), связанная с `teams` отношением «один к одному».
- `players` – хранит данные об играх: никнейм, реальное имя, страна, MMR и другие идентификаторы.
- `squad_members` – связующая таблица для реализации отношения «многие ко многим» между игроками и командами. Хранит информацию о роли игрока, статусе (`stand-in`) и датах контракта. Частичный индекс по полю `leave_date IS NULL` обеспечивает быстрый доступ к активным составам.

2.3.2 Таблицы турниров, регистраций, матчей и игр

Данные таблицы отвечают за организацию и проведение соревнований:

- `tournaments` – описывает турниры: название, даты проведения, призовой фонд и формат. Конфигурация турнирной сетки (например, `single-elimination`) хранится в JSONB-поле `bracket_config`.
- `tournament_registrations` – фиксирует заявки команд на участие в турнире. Содержит статус регистрации, номер посева и «слепок» состава команды (`roster_snapshot`) на момент заявки в формате JSONB.

- matches – хранит информацию о матчах в рамках турнира: участвующие команды, стадио, формат (bo3, bo5) и результат
- match_games – детализирует каждый отдельный матч, описывая сыгранные карты (игры). Содержит номер карты, счет, длительность, а также данные о стадии выбора/запрета героев (pick/ban) в формате JSONB.

2.3.3 Таблица статистики игроков на картах

Таблица game_player_stats является ключевой для сбора статистики. Каждая запись связывает конкретного игрока с одной игрой в матче и хранит его индивидуальные показатели: убийства (kills), смерти (deaths), помощи (assists), нанесенный урон и т.д. Для обеспечения актуальности данных коэффициент kda_ratio реализован как вычисляемый столбец (GENERATED ... STORED), обновляемый автоматически при изменении исходных метрик.

2.3.4 Журналы аудита

Для обеспечения надежности и отслеживания изменений в системе реализованы две служебные таблицы:

- audit_logs – выполняет функцию журнала изменений. С помощью триггера audit_log_changes она автоматически фиксирует все операции INSERT, UPDATE и DELETE в ключевых таблицах, сохраняя старые и новые значения в формате JSONB.
- batch_import_errors – используется для логирования ошибок, возникающих при массовой загрузке данных. Хранит исходную строку (row_data), текст ошибки и время, что упрощает диагностику и повторную обработку некорректных данных.

2.4 Программирование на стороне СУБД

Бизнес-логика, критичная для обеспечения целостности данных и формирования отчетности, была реализована непосредственно на уровне базы

данных PostgreSQL. Это включает в себя использование триггеров для аудита, хранимых функций для сложных расчетов и представлений (Views) для аналитических выборок.

2.4.1 Триггеры аудита изменений

Для обеспечения безопасности и отслеживаемости изменений на всех ключевых таблицах системы был настроен универсальный триггер audit_log_changes. Данный механизм автоматически перехватывает операции INSERT, UPDATE и DELETE, сохраняя в журнальную таблицу audit_logs полную информацию об изменении.

```
CREATE OR REPLACE FUNCTION audit_log_changes() RETURNS trigger AS $$  
DECLARE  
    v_new JSONB;  
    v_old JSONB;  
    v_pk BIGINT;  
BEGIN  
    IF TG_OP IN ('INSERT', 'UPDATE') THEN  
        v_new := to_jsonb(NEW);  
    END IF;  
    IF TG_OP IN ('UPDATE', 'DELETE') THEN  
        v_old := to_jsonb(OLD);  
    END IF;  
  
    v_pk := COALESCE(  
        (v_new -> 'id')::BIGINT,  
        (v_old -> 'id')::BIGINT,  
        (v_new -> 'team_id')::BIGINT,  
        (v_old -> 'team_id')::BIGINT  
    );  
  
    IF TG_OP = 'INSERT' THEN  
        INSERT INTO audit_logs(table_name, record_id, operation, new_value, changed_by)  
        VALUES (TG_TABLE_NAME, v_pk, TG_OP, v_new, current_user);  
        RETURN NEW;  
    ELSIF TG_OP = 'UPDATE' THEN  
        INSERT INTO audit_logs(table_name, record_id, operation, old_value, new_value, changed_by)  
        VALUES (TG_TABLE_NAME, v_pk, TG_OP, v_old, v_new, current_user);  
        RETURN NEW;  
    ELSE  
        INSERT INTO audit_logs(table_name, record_id, operation, old_value, changed_by)  
        VALUES (TG_TABLE_NAME, v_pk, TG_OP, v_old, current_user);  
        RETURN OLD;  
    END IF;  
END;  
$$ LANGUAGE plpgsql;
```

Рисунок 3 — Код триггера

2.4.2 Хранимые функции

Для выполнения ресурсоемких вычислений на стороне сервера были разработаны следующие хранимые функции:

- fn_player_kda(player_id) — рассчитывает агрегированный коэффициент эффективности (KDA) игрока на основе всей накопленной статистики.
- fn_tournament_standings(tournament_id) — формирует актуальную турнирную таблицу, подсчитывая количество сыгранных матчей, побед, поражений и технических проигрышней для каждой команды.
- refresh_team_rating(team_id) — процедура автоматического пересчета глобального рейтинга команды на основе среднего MMR её текущего состава. Вызов данной функции инициируется триггерами при изменении состава или индивидуального рейтинга игрока.

```

CREATE OR REPLACE FUNCTION fn_player_kda(p_player_id INT)
RETURNS DECIMAL(10,2) AS $$

DECLARE
    v_kills BIGINT;
    v_assists BIGINT;
    v_deaths BIGINT;

BEGIN
    SELECT COALESCE(SUM(kills),0), COALESCE(SUM(assists),0), COALESCE(SUM(deaths),0)
    INTO v_kills, v_assists, v_deaths
    FROM game_player_stats
    WHERE player_id = p_player_id;

    IF v_deaths = 0 THEN
        RETURN (v_kills + v_assists)::DECIMAL(10,2);
    END IF;
    RETURN ((v_kills + v_assists)::DECIMAL) / v_deaths;
END;
$$ LANGUAGE plpgsql STABLE;

```

Рисунок 4 — Функция fn_player_kda

Функция fn_player_kda является хорошим примером простой функции, которая возвращает одно значение типа Decimal.

```

CREATE OR REPLACE FUNCTION fn_tournament_standings(p_tournament_id INT)
RETURNS TABLE (
    team_id INT,
    matches_played BIGINT,
    wins BIGINT,
    losses BIGINT,
    forfeits BIGINT
) AS $$ 
BEGIN
    RETURN QUERY
    WITH teams_in_matches AS (
        SELECT m.id AS match_id, m.tournament_id, m.team1_id AS team_id, m.winner_team_id, m.is_forfeit
        FROM matches m
        WHERE m.tournament_id = p_tournament_id
        UNION ALL
        SELECT m.id, m.tournament_id, m.team2_id AS team_id, m.winner_team_id, m.is_forfeit
        FROM matches m
        WHERE m.tournament_id = p_tournament_id
    )
    SELECT tim.team_id,
        COUNT(*) AS matches_played,
        COUNT(*) FILTER (WHERE tim.winner_team_id = tim.team_id) AS wins,
        COUNT(*) FILTER (WHERE tim.winner_team_id IS NOT NULL AND tim.winner_team_id <> tim.team_id) AS losses,
        COUNT(*) FILTER (WHERE tim.is_forfeit) AS forfeits
    FROM teams_in_matches tim
    WHERE tim.team_id IS NOT NULL
    GROUP BY tim.team_id
    ORDER BY wins DESC, losses ASC;
END;
$$ LANGUAGE plpgsql STABLE;

```

Рисунок 5 — Функция fn_tournament_standings

Функция fn_tournament_standings выступает примером сложной функции, которая возвращает Table.

2.4.3 Представления

Для упрощения доступа к агрегированным данным и снижения сложности SQL-запросов со стороны приложения были созданы следующие представления (Views):

- v_active_rosters — возвращает список текущих актуальных составов команд (без учета бывших игроков).
- v_match_results — предоставляет сводные результаты матчей, агрегируя данные по всем сыгранным картам.
- v_player_career_stats — отображает суммарную карьерную статистику игрока (всего убийств, смертей, урона и средний KDA).

2.5 Описание API и взаимодействия с БД

Серверная часть приложения (Backend) реализована на языке Go с использованием фреймворка Gin и архитектурного паттерна, разделяющего

систему на слои: API, Service и Repository. Взаимодействие с базой данных осуществляется через библиотеки sqlx и pgx, что позволяет использовать параметризованные SQL-запросы для безопасности и производительности. Репозитории возвращают типизированные доменные ошибки (например, ErrMatchNotFound), которые затем обрабатываются на уровне сервисов или API.

2.5.1 REST-контроллеры

В пакете api реализованы обработчики HTTP-запросов (хендлеры) для выполнения CRUD-операций над основными сущностями системы: дисциплинами, командами, игроками, турнирами, матчами и статистикой. Например, модуль обработки матчей валидирует входные данные, парсит параметры фильтрации из URL, вызывает методы бизнес-логики сервиса MatchService и формирует унифицированный JSON-ответ в формате {data: ..., meta: ...} либо возвращает структуру ошибки. Аналогичным образом организована работа контроллеров для всех остальных сущностей.

2.5.2 Механизм пакетной загрузки данных

Функционал массового импорта данных (Batch Import) сосредоточен в сервисе ImportService. Специализированные эндпоинты в модуле утилит принимают массивы объектов (игроки, команды, матчи, статистика) и последовательно сохраняют их через вызовы соответствующих доменных сервисов. В случае возникновения ошибок (например, нарушение ограничений целостности) проблемные записи фиксируются функцией логирования в специальной таблице batch_import_errors. Это позволяет не прерывать весь процесс загрузки и предоставляет возможность последующего анализа причин сбоев.

2.5.3 Документирование API

Для автоматического формирования документации используется спецификация OpenAPI (Swagger). Она генерируется на основе аннотаций в

коде обработчиков и публикуется через middleware gin-swagger по адресу /swagger/*. Веб-интерфейс Swagger UI предоставляет возможность интерактивного тестирования всех методов API (получение списков, фильтрация, создание записей) без необходимости использования сторонних HTTP-клиентов.

2.6 Оптимизация и анализ производительности

Оптимизация производительности системы выполнена за счет применения целевых индексов для типовых запросов (выборки турниров, матчей, составов, статистики). Тесты производительности проводились, используя запросы к базе данных через ПО Datagrip.

2.6.1 Индексы и обоснование выбора

Для ускорения доступа к данным были созданы следующие индексы, покрывающие наиболее частотные условия фильтрации и соединения таблиц:

- idx_teams_discipline — индекс по полю discipline_id в таблице команд. Обеспечивает быструю выборку всех команд конкретной дисциплины.
- idx_squad_active — частичный индекс с условием WHERE leave_date IS NULL. Позволяет мгновенно получать текущие составы команд, игнорируя исторические данные.
- idx_registrations_tournament, idx_registrations_team — индексы для фильтрации заявок по идентификаторам турнира и команды соответственно.
- idx_matches_tournament, idx_matches_start_time — индексы для выборки списка матчей конкретного турнира и их сортировки или фильтрации по времени начала.
- idx_stats_player, idx_stats_game — индексы для агрегации и выборки статистики по игроку или конкретной игре.
- idx_audit_date — индекс типа BRIN по полю даты в таблице аудита. Выбран из-за его компактности и высокой эффективности для

монотонно возрастающих данных, что критично для больших объемов логов.

- idx_import_errors_source — композитный индекс для быстрого поиска ошибок импорта по источнику и времени возникновения.

Использование данных индексов позволяет избежать Seq Scan, используя Index Scan и Bitmap Scan.

2.6.2 Пример и анализ плана выполнения

Для анализа плана выполнения был выбран запрос получения статистики игрока в рамках одной игры. На этот запрос влияет индекс idx_stats_player, что можно увидеть на сравнении до индекса и после:

The screenshot shows the PostgreSQL Explain Analyze interface. The query is:

```
EXPLAIN ANALYZE
SELECT count(*) FROM game_player_stats WHERE player_id = 5;
```

The output shows the following execution plan:

```
Aggregate (cost=465.54..465.55 rows=1 width=8) (actual time=0.418..0.419 rows=1 loops=1)
  -> Index Only Scan using vq_game_player on game_player_stats (cost=0.29..465.52 rows=6 width=0) (actual time=0.415..0.415 rows=0 loops=1)
      Index Cond: (player_id = 5)
      Heap Fetches: 0
Planning Time: 0.496 ms
Execution Time: 0.440 ms
```

Рисунок 6 — Анализ до индекса

Обратим внимание на использованный Scan, а также стоимость выполнения, время планирования и время выполнения запроса.

The screenshot shows the PostgreSQL Explain Analyze interface for the same query after an index has been created. The output shows the following execution plan:

```
EXPLAIN ANALYZE
SELECT count(*) FROM game_player_stats WHERE player_id = 5;
```

```
Aggregate (cost=4.41..4.42 rows=1 width=8) (actual time=0.022..0.022 rows=1 loops=1)
  -> Index Only Scan using idx_stats_player on game_player_stats (cost=0.29..4.39 rows=6 width=0) (actual time=0.019..0.020 rows=0 loops=1)
      Index Cond: (player_id = 5)
      Heap Fetches: 0
Planning Time: 0.215 ms
Execution Time: 0.043 ms
```

Рисунок 7 — Анализ после индекса

Все озвученные показатели снизились, что подтверждает эффективность индекса для этого запроса.

3 ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

3.1 Инструменты разработки и программное окружение

Реализация серверной части информационной системы выполнена на компилируемом языке программирования Go с использованием веб-фреймворка Gin, обеспечивающего высокую производительность обработки HTTP-запросов. Взаимодействие с базой данных реализовано посредством библиотек pgx (драйвер PostgreSQL) и sqlx (расширение для удобного маппинга данных в структуры).

В качестве системы управления зависимостями используется стандартный модуль go mod. Для документирования API применяется спецификация OpenAPI (Swagger), которая генерируется автоматически на основе комментариев в коде с помощью инструментов swag и gin-swagger.

3.2 Контейнеризация и развёртывание

Для обеспечения переносимости и упрощения развертывания системы используется технология контейнеризации Docker. Оркестрация сервисов описывается в файле docker-compose.yml, который определяет конфигурацию двух основных контейнеров:

- 1) db — контейнер с СУБД PostgreSQL. При первом запуске выполняется автоматическая инициализация схемы базы данных из файла schema.sql, смонтированного в директорию инициализации контейнера.
- 2) backend — контейнер с приложением API, который собирается из исходного кода (Dockerfile).

Развертывание системы осуществляется командой docker-compose up, которая выполняет сборку образа приложения и запуск всех сервисов в единой виртуальной сети. Сервис API доступен по порту, указанному в переменной окружения HTTP_ADDR (по умолчанию 8000), а взаимодействие с базой данных происходит по внутреннему сетевому имени сервиса.

3.3 Тестирование функциональности

Проверка работоспособности системы производится через веб-интерфейс Swagger UI, доступный по адресу /swagger/index.html. Тестирование включает следующие сценарии:

- 1) Проверка CRUD-операций: выполнение запросов на создание, чтение, обновление и удаление сущностей (дисциплины, команды, игроки, турниры, матчи). Корректность подтверждается кодами HTTP-ответов (200 OK, 201 Created) и телом ответа в формате JSON.
- 2) Тестирование аналитических функций: верификация корректности работы сложных SQL-запросов и представлений (получение активных составов, турнирных таблиц, расчет KDA и карьерной статистики).
- 3) Проверка пакетной загрузки (Batch Import): тестирование массового импорта данных через специализированный эндпоинт. Система проверяется на устойчивость к ошибкам: некорректные записи отсеиваются, а информация о сбоях сохраняется в таблицу batch_import_errors для последующего анализа.

Дополнительно для нагружочного тестирования и проверки идемпотентности запросов могут использоваться внешние HTTP-клиенты (например, CURL или Postman).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе выполнения курсовой работы была спроектирована и разработана информационная система для управления данными киберспортивных турниров. Целью работы являлось создание надежного и производительного backend-приложения с реляционной базой данных, способного обеспечивать целостность данных и эффективную обработку сложной статистики матчей.

В результате исследования предметной области была построена нормализованная структура базы данных, включающая более 10 взаимосвязанных сущностей. Реализована строгая ссылочная целостность за счет использования внешних ключей и каскадных операций. Для обеспечения достоверности данных внедрены механизмы аудита изменений.

Ключевым результатом работы стала реализация сложной бизнес-логики на уровне базы данных и API:

- 1) Производительность — использование индексов существенно сократило стоимость выполнения аналитических запросов, что подтверждено анализом планов выполнения.
- 2) Функциональность — REST API предоставляет полный набор инструментов для выполнения поставленных задач проекта.
- 3) Аналитика — система позволяет формировать динамические отчеты, такие как турнирные таблицы, карьерная статистика игроков и анализ эффективности команд.

Практическая значимость работы заключается в создании масштабируемого решения, готового к развертыванию в контейнеризированной среде. Поставленные в техническом задании цели достигнуты в полном объеме, разработанная система соответствует всем заявленным требованиям.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. ГОСТ Р 7.32-2017. Отчет о научно-исследовательской работе. М., 2017. 26 с.
2. Дейт, К. Дж. Введение в системы баз данных / К. Дж. Дейт. — 8-е изд.— М.: Вильямс, 2005. — 1328 с. — ISBN 5-8459-0788-8.
3. Документация PostgreSQL 16 [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.postgresql.org/docs/16/index.html> (дата обращения: 17.12.2025).
4. Go Documentation [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://golang.org/doc/> (дата обращения: 17.12.2025).
5. Docker Documentation [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://docs.docker.com/> (дата обращения: 17.12.2025).
6. Мартин, Р. Чистая архитектура. Искусство разработки программного обеспечения / Р. Мартин. — СПб.: Питер, 2018. — 352 с.
7. Gin Web Framework Documentation [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://gin-gonic.com/en/docs/> (дата обращения: 17.12.2025).
8. PGX [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://github.com/jackc/pgx> (дата обращения: 17.12.2025).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Полный исходный код программного продукта, включая скрипты инициализации базы данных, Backend-приложение и конфигурационные файлы Docker, размещен в открытом репозитории по адресу:

https://github.com/paintingpromisesss/db_course_project.git