

УДК 004.421.6

студ. А.А. Гойло

Науч. рук. старш. преп. М.М. Пилинога  
(кафедра информационных систем и технологий, БГТУ)

## **ПРОГРАММНОЕ СРЕДСТВО «РАСПИСАНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ МАТЧЕЙ»**

На сегодняшний день продолжают набирать популярность приложения для просмотра расписания киберспортивных матчей. С каждым днем их количество в сети растет.

Одной из причин популярности данных приложений является рост и развитие сферы киберспорта, а так же то, что данные приложения, в большинстве случаев, бесплатные. Киберспортивная сфера относительно молода и привлекает все больше и больше инвесторов (Facebook, Mercedes и др.), что делает ее перспективной областью для разработки приложений.

Целью работы является:

1. Повышение осведомлённости пользователей программного продукта о киберспортивных матчах.
2. Предоставление полной информации о матчах, играх и турнирах.
3. Уведомление пользователей об играх любимых команд.

Для достижения моей цели, необходимо решить следующие задачи:

1. Спроектировать и разработать базу данных для хранения информации о матчах, готовых решениях, пользователях и их действиях.
2. Спроектировать архитектуру программного продукта: провести иерархическую декомпозицию - сначала разбить систему на крупные функциональные модули/подсистемы, описывающие ее работу в самом общем виде. Затем полученные модули проанализировать более детально и, в свою очередь, поделить на под-модули либо на объекты.
3. Реализовать интерфейс для администратора, который позволит управлять матчами и играми.
4. Создать пользовательский интерфейс: android-приложение, которое взаимодействует с сервером, написанном с использованием Grails.

Android-приложение разработано на языке Java. Серверная часть написана с использованием Grails - программного каркаса для создания веб-приложений, написанного на скриптовом языке Groovy, кото-

рый в свою очередь основан на Java. Grails создан под сильным влиянием широко известного Ruby on Rails и основан на шаблоне «Модель-представление-поведение» (MVC). Grails был создан с целью привлечь интерес пользователей к платформе Java и дать Java-разработчикам возможности для быстрого построения веб-приложений с лёгкостью и гибкостью, которая была недоступна прежде. Также, для платформы существует большое количество готовых плагинов, что позволяет для решения задач использовать готовые решения, что ускоряет и упрощает разработку.

Во время анализа похожих систем были выявлены несколько конкурентов, которых можно разделить на две группы: прямые и косвенные. Прямыми и основными конкурентами являются приложения: «WellPlayed» и «WPDota». Продукты предоставляют расписание матчей и информацию о них, содержат ленту новостей.

К косвенным конкурентам относятся все остальные приложения, которые предоставляют расписание матчей, и их агрегаторы.

Преимущества разрабатываемого программного продукта:

1. Интуитивно понятная лента расписания;
2. Отсутствие лишних уведомлений;
3. Удобная форма предоставления информации о матчах и играх;
4. Отображение турнирной сетки.

Программным продуктом является android-приложение, предоставляющее расписание матчей, информацию о них, а также уведомления об играх любимых команд пользователей.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Wikipedia [Электронный ресурс] / <https://ru.wikipedia.org>. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Grails>. – Дата доступа: 02.04.2018
2. Glen Smith, Peter Ledbrook. Grails in Action – MANNING, 2009 г. – 469.