

УДК 004.4

Миронова Н.О.<sup>1</sup>, Подиряко Б.К.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> канд. техн. наук, НУ «Запорізька політехніка»

<sup>2</sup> студ. гр. КНТ-157сп НУ «Запорізька політехніка»

## **РОЗРОБКА МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ ПЕРЕГЛЯДУ ТА АНАЛІЗУ ДАНИХ МАТЧІВ ТА СТАТИСТИКИ ГРАВЦІВ БАГАТОКОРИСТУВАЦЬКОЇ ГРИ**

Відеоігри вже давно перестали бути лише засобом відпочинку. Більшість багатокористувацьких ігор мають змагальну складову, наприклад, глобальних рейтинг гравців, турніри, тощо, а кіберспорт у деяких країнах не поступається у популярності традиційному.

Ключовим фактором для підвищення рівня ігрових навичок є збір та аналіз інформації. Професійний кіберспорт з'явився у кінці ХХ століття, і методи збору й аналізу інформації були не дуже ефективними. Завдяки сучасному вбудованому інструментарію для аналізу даних ігрових сесій, середній рівень гравців значно виріс, адже завдяки швидкому та зручному аналізу інформації гравець може зрозуміти, на які аспекти своєї гри йому треба звернути увагу, або обрати найефективніші шляхи для здобуття перемог.

Розроблена платформа має надавати гравцеві свіжу інформацію щодо ігрових класів у випадку змін до ігрового процесу, бо всі змагальні ігри завжди прогресують, і змінюються як окремі правила гри, так і весь формат змагань. Також інформація має надаватися у зручному для сприйняття вигляді, адже ніхто не схоче витратити більшість часу на дешифрацію сирих даних. Інтерфейс має бути максимально простим і логічним, а навігація повинна спрощувати пошук потрібної інформації. Попередній вигляд екрану зі статистикою матчу зображений на рисунку 1.

Так як розроблена платформа має бути доступною для більшості гравців і середній сеанс є нетривалим, застосунок розроблявся для мобільних пристроїв. Це обумовлено тим, що у багатьох країнах розповсюдженість смартфонів значно перевищує даних параметр у персональних комп'ютерів, так як комп'ютери потрібні лише для роботи, а для ігрового процесу використовуються ігрові консолі. Також володарі смартфонів значно більше схильні до спонтанних дій, адже, на відміну від персонального комп'ютера, смартфон є підручним пристроєм, і запуск будь-якого застосунку займає набагато менше часу. Це забезпечить більший попит для застосунку, так як користуватись ним можуть навіть люди з невеликою кількістю вільного часу.

Клієнтська частина буде використовувати апаратні засоби системи для побудови діаграм. Для обміну даними з сервером, на якому знаходиться база

даних, використовується PHP-скрипт, що приймає запит і відсилає його на сервер. Користувачеві повертається JSON-файл, який дешифрується вже на стороні клієнта. За рендер усіх діаграм та графіків відповідатиме бібліотека з відкритим кодом – MPAndroidChart.

Серверна частина розроблена за допомогою СУБД PostgreSQL.

Клієнтська частина була розроблена у середовищі розробки Android Studio, програмний код був виконаний мовою Kotlin. Вибір мови програмування був зумовлений тим, що нещодавно саме ця мова стала основною для розробки на ОС Android, витіснивши застарілу мову Java. Зараз мова Kotlin першою отримує найсвіжіший інструментарій та бібліотеки для вирішення проблем.

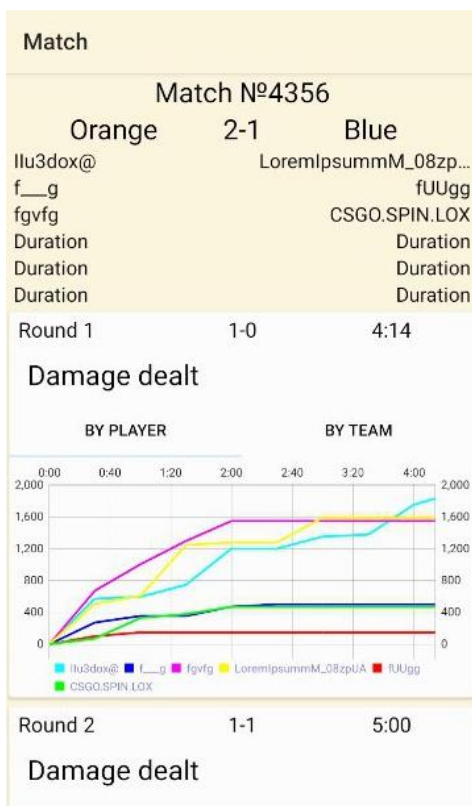


Рисунок 1 – Попередній вигляд екрану зі статистикою матчу