

ПРОГРАМНА РЕАЛІЗАЦІЯ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ТУРНІРІВ З ФЕХТУВАННЯ

На сьогоднішній день розробка програмного забезпечення для проведення аматорських турнірів є достатньо важливою темою, адже маленькі товариства не можуть собі дозволити важкі та дорогі програмні засоби для комфортного проведення змагань. Велика кількість змагань проводять на дуже старих та не зручних програмах.

Таке програмне забезпечення допоможе більш швидше вести облік та більш комфортніше проведення змагань. Значними плюсами є швидкий обіг даних, зменшення помилок у розрахунках, що допоможе проводити турніри на більш високому рівні. Для проведення обліку на турнірі за допомогою програмного забезпечення потрібна усього одна людина.

Для організації даного програмного продукту необхідно розглянути основні вимоги до проведення турнірів. Основною метою розробки є реалізація програмного забезпечення для поліпшення проведення турнірів та їх організації, яке буде доступне усім зацікавленим.

Для досягнення цієї мети пропонується розробити базу даних учасників, тренерів та спортивних організацій.

Сутність «спортивна організація» має такі поля, як місто та назва організації (рис. 1). Якщо організація занесена до реєстру, подальше використання інформації про неї буде дуже комфортне та швидке (рис. 2).

Сутність «тренер» залежить від сутності «спортивна організація» та має поля: прізвища та назва організації, за якою закріплений тренер.

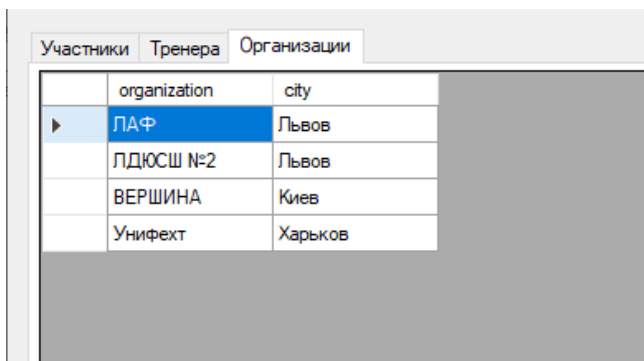
Сутність «учасник» збирає у собі усю потрібну інформацію про кожного спортсмена: ім'я, прізвище, стать, рік народження, розряд, організацію, за якою він закріплений, та список тренерів, які працюють з спортсменом.

Для усіх сутностей реалізовані такі функції як додавання, редагування та видалення учасників/тренерів/організацій.

Необхідно приділити увагу й інтерфейсу, який повинен бути зручним у використанні та інтуїтивно зрозумілим для користувача. Для здійснення повного проведення змагання був зроблений зручний інтерфейс, за допомогою якого дуже швидко можливо здійснити заповнення анкети учасника, перегляд реєстру зареєстрованих та швидке редагування їх.

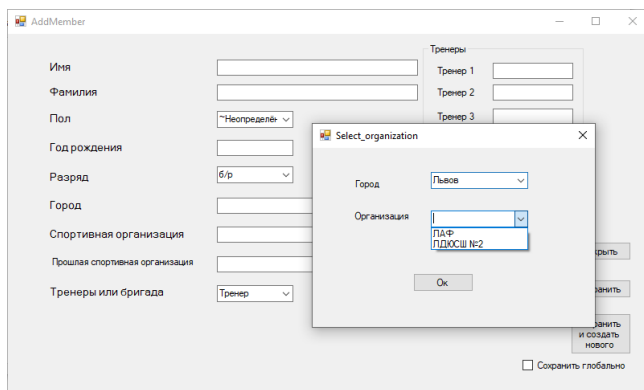
Програмне забезпечення вирішено розробити за допомогою мови

програмування C#, мови структурних запитів Structured query language. Розроблена програма є дуже зручною у використанні та зрозумілою кожному, хто користується типовими програмами обліку.



	organization	city
▶	ЛДФ	Львов
	ЛДЮСШ №2	Львов
	ВЕРШИНА	Киев
	Унифехт	Харьков

Рисунок 1 – Записи організацій у реєстрі



Имя:
Фамилия:
Пол:
Год рождения:
Разряд:
Город:
Спортивная организация:
Прошлая спортивная организация:
Тренеры или бригада:
Тренеры: Тренер 1 , Тренер 2 , Тренер 3
Сохранить глобально: ☐

Select_organization dialog:
Город:
Организация:
ЛДЮСШ №2
Ok

Рисунок 2 – Інтерфейс швидкого занесення організації до анкети

Висновки

В роботі було розглянуто основні вимоги для організації програмного засобу для проведення змагань за фехтування. На даний момент програмне забезпечення знаходиться в процесі розробки та найближчим часом може бути впроваджено в експлуатацію.