

УДК 004.4

Котов О.О.<sup>1</sup>, Федорончак Т.В.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> студ. гр. КНТ-122м НУ «Запорізька політехніка»

<sup>2</sup> канд. техн. наук, доц. НУ «Запорізька політехніка»

## **ДОСЛІДЖЕННЯ ТА РОЗРОБКА ЗАСТОСУНКУ ДЛЯ АВТОМАТИЧНОГО ФОРМУВАННЯ ТУРНІРНИХ КОМАНД ЗА РЕЙТИНГОМ ГРАВЦІВ**

Об'єкт дослідження – процес програмної реалізації застосунку для автоматичного формування турнірних команд на основі рейтингу гравців.

Предмет дослідження – методи реалізації застосунку для автоматичного формування турнірних команд на основі рейтингу гравців.

Мета роботи – програмна реалізація застосунку для автоматичного формування турнірних команд за рейтингом гравців.

Матеріали, методи та технічні засоби: об'єктно-орієнтоване програмування, мова програмування PHP, система керування вмістом WordPress, система керування базами даних MySQL.

В ході виконання роботи було розроблено та успішно реалізовано вебзастосунок, спрямований на автоматизоване формування та оптимізацію команд для турнірів з гри Dota 2. Застосування аналізу індивідуальних рейтингів гравців дозволило ефективно створювати балансовані команди, забезпечуючи справедливі та конкурентні умови для учасників турнірів. Для цього було виконано наступні завдання:

- проаналізовано проблемну організацію та проведення кіберспортивних турнірів у форматі “мікс кап”;
- досліджено існуючі аналогічні рішення;
- спроектовано архітектуру вебзастосунку;
- розроблено вебзастосунок;
- проведено тестування.

Розроблена структура вебзастосунку була реалізована із використанням CMS Wordpress.

Були використані модулі розширення функціональності.

Був розроблений сценарій та проведено тестування вебзастосунку з використанням різноманітних напрямів та сценаріїв. Одержані результати свідчать про успішність тестування. В ході виконання завдання була створена система, яка повністю відповідає вимогам, сформульованим на етапі початкового проектування та закріпленим у технічному завданні. Розроблена система є легкою у використанні та виконує всі необхідні функції.

Галузь використання – користувачі мережі Інтернет.