

ИССЛЕДОВАНИЕ АКТУАЛЬНОСТИ РАЗРАБОТКИ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ПРОСМОТРА РЕЗУЛЬТАТОВ КИБЕРСПОРТИВНЫХ МАТЧЕЙ

Прохоренко А.С., Якимович А.В.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Полозков Ю.В. – канд.техн.наук

На сегодняшний день киберспортивные дисциплины уже достигли большой популярности. Некоторые из них превышают по количеству заинтересованных людей многие традиционные виды спорта. К примеру, одним из самых популярных чемпионатов по игре «Dota 2» [1] является турнир «The International». Он проводится ежегодно, в 2018 году был проведён восьмой по счёту раз. Каждый год призовой фонд турнира растёт. На чемпионате в 2017 году он составлял \$24,787,916. Участие принимало 18 команд из пяти человек. Коллективы из разных стран и разных национальностей [2].

Ежедневно проводится множество матчей по самым разным киберспортивным дисциплинам таким как: «Dota 2», «CS:GO», «Hearthstone», «Overwatch», «SC» и другие. Если проанализировать популярные ресурсы для отображения статистики и результатов спортивных матчей, то можно сказать, что в среднем ежедневно проводится до 20 матчей по разным дисциплинам. И это учитываются только игры профессиональных команд. При этом существуют и менее масштабные локальные турниры с меньшим призовым фондом, и не таким высоким уровнем игры.

Идея создания мобильного приложения для просмотра и анализа результатов киберспортивных матчей вызвана в первую очередь из-за растущего интереса людей к киберспортивным дисциплинам. Профессиональных матчей проводится всё больше и следить за результатами любимых команд с помощью компьютера или через браузер не всегда представляется возможным. Множество матчей проводятся каждый день и для того, чтобы не пропустить их, часто приходится пользоваться сайтами с большим объёмом рекламы, доступ к которым не всегда удобен.

Разрабатываемое программное средство позволит легко и быстро узнать результаты недавно прошедших или предстоящих матчей с мобильного устройства. Также оно позволит получить подробную информацию о турнирах, командах и игроках. Интерфейс должен быть простым и понятным. А также приложение не должно потреблять много ресурсов, так как основной целью является упрощение доступа пользователя к интересующей его информации. На данный момент в этой сфере не так много приложений. Этот факт также является основополагающим в выборе темы.

Приложение должно реализовывать следующие функциональные возможности:

- просмотр списков результатов матчей, которые были проведены ранее, будут проведены в текущий день, а также те, которые планируются в ближайшее время;
- предоставление доступа к более подробной информации о каждом конкретном матче;
- отображение списка прошедших турниров, а также активных и запланированных в будущем;
- получение подробной информации о конкретном турнире с таблицей очков команд и матчах, проведённых в рамках данного турнира;
- отображение списка лучших команд;
- предоставление доступа к подробному описанию команды и её активному составу;
- отображение списка лучших игроков.

Основными используемыми мобильными операционными системами сейчас являются всего две: iOS и Android. Для максимального охвата аудитории имеет смысл создать приложение под каждую из этих систем. Так как к разработке приложения привлечено малое количество людей, хорошим выходом в данном случае создать кроссплатформенное приложение, которое будет одинаково выглядеть и работать как на iOS, так и на android. Такой подход ускорит разработку и может значительно увеличить охват аудитории разрабатываемого продукта.

Таким образом можно сделать вывод, что целевое приложение имеет высокую актуальность ввиду растущего интереса к киберспортивным мероприятиям.

Список использованных источников:

1. Dota 2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.dota2.com>. – Дата доступа : 25.03.2020.
2. The international [Электронный ресурс]. – Режим доступа : https://liquipedia.net/dota2/The_International. – Дата доступа: 25.03.2020.