

АНАЛІЗ ПЕРЕДУМОВ РОЗРОБКИ ПРОГРАМНОГО МОДУЛЯ ДЛЯ БОРОТЬБИ WRESTLING BOARD

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У наші дні життя зазнає значних змін щодня, а темп їх появи значно перевищує людські можливості в адаптації та розвитку. Фактично кожна людина ще у ранньому віці обирає свій вид спорту. Види спорту відрізняються популярністю. Залежно від популярності витрачаються й ресурси. Одним із менш популярних видів у нашій країні є боротьба. Тут часто використовуються застарілі технології сповіщення глядачів про стан дій спортсменів, а для використання сучасних технологій не виділяються потрібні ресурси. Для розв'язання проблеми, що постає, запропоновано WEB-табло – Wrestlin Board, що дозволить глядачеві легко зорієнтуватися у поточних результатах проведеної сутички між борцями, у таких як вагова категорія, статус змагань та інше, тим самим підвищити інтерес і популярність боротьби у нашій країні.

Ключові слова: WEB-табло, спорт, глядачі.

Abstract

Nowadays, life undergoes significant changes every day, and the pace of their appearance far exceeds human capabilities in adaptation and development. In fact, every person chooses their sport at an early age. Sports are very popular. Depending on the popularity, resources are spent. One of the less popular sports in our country is wrestling. It often uses outdated technologies to notify viewers of the status of athletes' actions, and the necessary resources are not allocated to use modern technologies. To solve this problem, we propose a WEB-scoreboard - Wrestlin Board, which will allow the viewer to easily navigate the current results of the fight between the wrestlers, such as weight category, competition status, etc., thereby increasing the interest and popularity of wrestling in our country.

Ключові слова: WEB-scoreboard, sport, viewers.

Вступ

Наше сьогодення щодня зазнає значної кількості змін: з'являються нові технології, здійснюються складні дослідження тощо. Так і види спорту не стоять на місці. З кожним роком в їх ряди намагаються вводити сучасні технології, щоб усе більше людей приваблювати займатись і спостерігати за змаганнями у різних видах спорту. Нажаль, не всі види спорту гармонійно розвиваються і не завжди під час їх проведення вводяться нові технології. Одним із таких видів у нашій країні є боротьба. При цьому не варто недооцінювати цей вид спорту, оскільки він був одним із популярних видів спорту в нашій країні у минулих століттях, а також набирає великих обертів у провідних країнах сучасного світу. Нові технології використовуються і під час супроводження боротьби, але оскільки вони розроблені в інших країнах, Україні диктують досить неприємні умови їх використання [1, 2].

Для вирішення проблеми, що постає, доцільно розробити програмний модуль табло для боротьби, яке дозволить глядачам та організаторам легко зорієнтуватися у поточних результатах сутички між борцями (у таких як вагова категорія, статус змагань та інше). До основних переваг такої розробки можна віднести:

- загальна доступність для всіх організаторів різних типів змагань;
- можливість відображення результатів усіх видів боротьби на одному WEB-табло Wrestlin Board;
- підвищення інформативності табло;
- зрозумілість та зручність під час використання (дозволяє підвищити продуктивність суддів).

Зважаючи на вищенаведене, можна зробити висновок, що програмний модуль табло для боротьби Wrestling Board стане досить вдалим інструментом для покращення роботи суддів, а також і глядачам буде легко зорієнтуватися у поточних результатах сутичок. Отже, розроблення такого WEB-табло є актуальним натепер.

Результати дослідження

Основне призначення розроблюваного WEB-табло – надавати значні можливості у покращенні зручності та комфортності процесу оцінювання судьями борцівської сутички, тим самим допомогти краще зорієнтуватися у поточних результатах і глядачам.

На сьогоднішній день існує два аналоги WEB-табло – Wrestling Board, вони кардинально відрізняються один від одного двома головними критеріями, технологіями, змістом інформації. У табл. 1 наведено порівняльні характеристики двох використовуваних аналогів табло на спортивних святах «WEB-табло» [3] та «LED-табло» [4].

Таблиця 1 – Порівняльна характеристика двох існуючих аналогів WEB-табло

Характеристика	LED-табло	WEB-табло
Доступність	Покупка у спортивних магазинах	Використання за дозволом United World Wrestling
Технологія	Світлодіодні екрани	WEB-технології
Фізичний вигляд	Панелі які формують текст	WEB-сторінка
Інформативність	Відображення текстової інформації	Відображення будь-якої форми інформації
Вид ресурсу	Фізичне обладнання	Фізичне обладнання
Розміщення	Зафіксоване у певному місці	Доступне на будь-якому екрані

Із табл. 1 видно, що аналог WEB-табло має ряд переваг порівняно з аналогом LED-табло (розвиненіша технологія; кращий вигляд; вища інформативність тощо) і, на перший погляд, не потребує заміни на WEB-табло – Wrestling Board. Однак, головним недоліком WEB-табло є його загальна недоступність і сильна контрольованість стосовно використання організацією United World Wrestling, що не надає змоги використовувати WEB-табло, якщо спортивне свято не є офіційним у календарі організації і немає контракту з організацією.

Враховуючи вищепроаналізоване, можна зробити висновок, що програмний модуль табло для боротьби Wrestling Board є доцільною розробкою.

Ще однією особливістю розробки є адаптація програмного модуля табло Wrestling Board до всіх видів боротьби і загальна доступність усім користувачам.

Висновки

Отже, розроблення власного WEB-табло з новими функціональними можливостями є досить актуальним як для глядачів, так і для тих, хто займається заповненням його змістом під час змагань. Такий WEB-ресурс надаватиме значні можливості у покращенні зручності процесу оцінювання судьями борцівської сутички, загальну доступність, тим самим допоможе краще зорієнтуватися у поточних результатах глядачам. А це, у свою чергу дозволить підвищити зацікавленість і популярності боротьби у нашій країні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Соціологія особистості [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://pidru4niki.com/10310208/sotsiologiya/sotsiologiya_osobistosti (дата звернення: 23.02.2023). – Назва з екрана.
2. The cooperative human [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.nature.com/articles/s41562-018-0389-1> (дата звернення: 23.02.2023). – Назва з екрана.
3. LED-табло [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://ledbgs.kh.ua/ua/p66424-tablo-dlya-sportzala.html> (дата звернення: 23.02.2023). – Назва з екрана.
4. WEB-табло. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uww.org/event/asian-championships-24?section=results/> (дата звернення: 23.02.2023). – Назва з екрана.
5. United World Wrestling. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uww.org/> (дата звернення: 23.02.2023). – Назва з екрана.

Кравчук Андрій Іванович – студент групи ІКН-21мс, факультет інтелектуальних інформаційних технологій та автоматизації, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, e-mail: Andriy.kravchuk2002@gmail.com

Арсенюк Ігор Ростиславович – к. т. н, доцент, доцент кафедри комп'ютерних наук, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця.

Kravchuk Andriy I. – Faculty of Intelligent Information Technology and Automation, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: Andriy.kravchuk2002@gmail.com

Arsenyuk Igor R. – PhD (Eng.), Associate Professor of Department for Computer Science, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia.