

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ІГОР «ЩО? ДЕ? КОЛИ?»

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У даній роботі розглядається онлайн платформа для організації інтелектуальних ігор «chgk.vn.ua», проводиться порівняльний аналіз аналогів, описуються основні принципи роботи додатку.

Ключові слова: онлайн платформа, організація, інтелектуальна гра, інформація, реєстрація.

Abstract

This article observes “chgk.vn.ua” online platform for intellectual games organization, performs comparative analysis of the analogues, describes main principles of its work.

Keywords: online platform, organization, intellectual game, information, registration.

Вступ

«Що? Де? Коли?» (рос. «Что? Где? Когда?») – телевізійна інтелектуальна гра, започаткована у 1975 році [1]. Згодом, у 1989 році з’явилась так звана «спортивна» версія гри [2]. На відміну від оригінальних правил, де команда з шести знавців грає проти «команди телеглядачів» (авторів запитань) до шести очок, у «спортивній» версії гри змагається декілька команд, намагаючись відповісти на якомога більшу кількість запитань.

На сьогоднішній день на сайті Міжнародної Асоціації Клубів «Що? Де? Коли?» зареєстровано 34 тисячі команд [3] (рисунок 1) та більше 148 тисяч гравців [4], що свідчить про неабияку популярність цієї інтелектуальної гри.

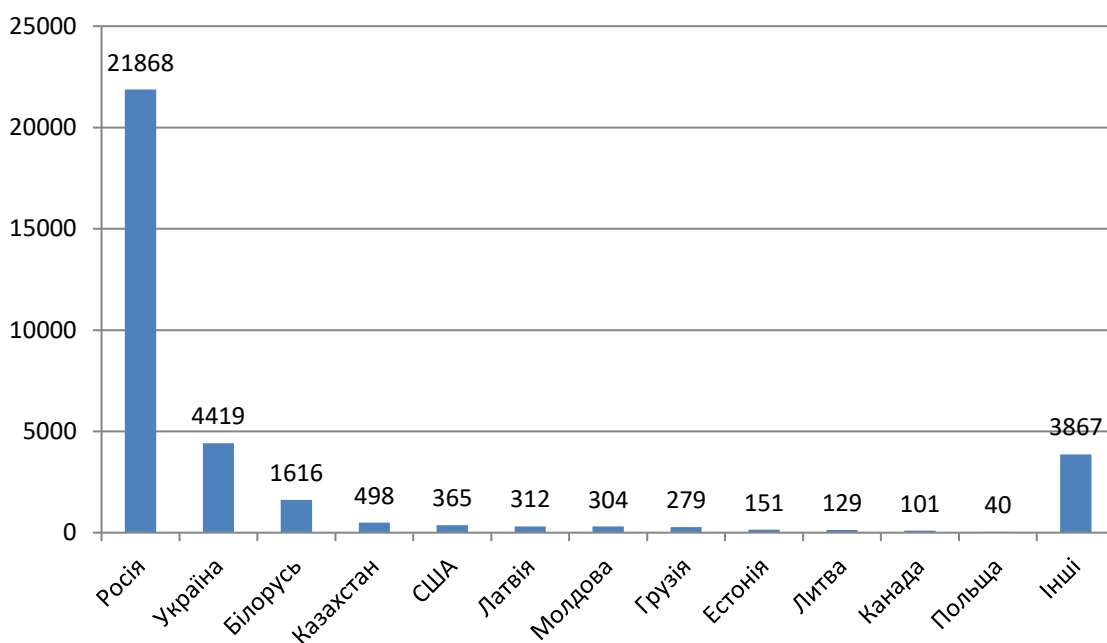


Рисунок 1 – Розподіл кількості команд за країнами

У зв’язку з великою популярністю «Що? Де? Коли?» є актуальною проблема організації ігор. Для спрощення цієї процедури використовують веб-сайти. Саме тому є доцільним розробити онлайн платформу для організації інтелектуальних ігор «Що? Де? Коли?».

Порівняння з аналогами

На сьогоднішній день для організації ігор «Що? Де? Коли?» у Вінниці для розміщення оголошення про гру використовується Facebook [5], для реєстрації на гру – коментар у Facebook до публікації з оголошенням або Google Forms [6], а для оформлення публікації турнірної таблиці – Google Sheets [6]. На рисунку 2 наведено зразок оголошення про гру.

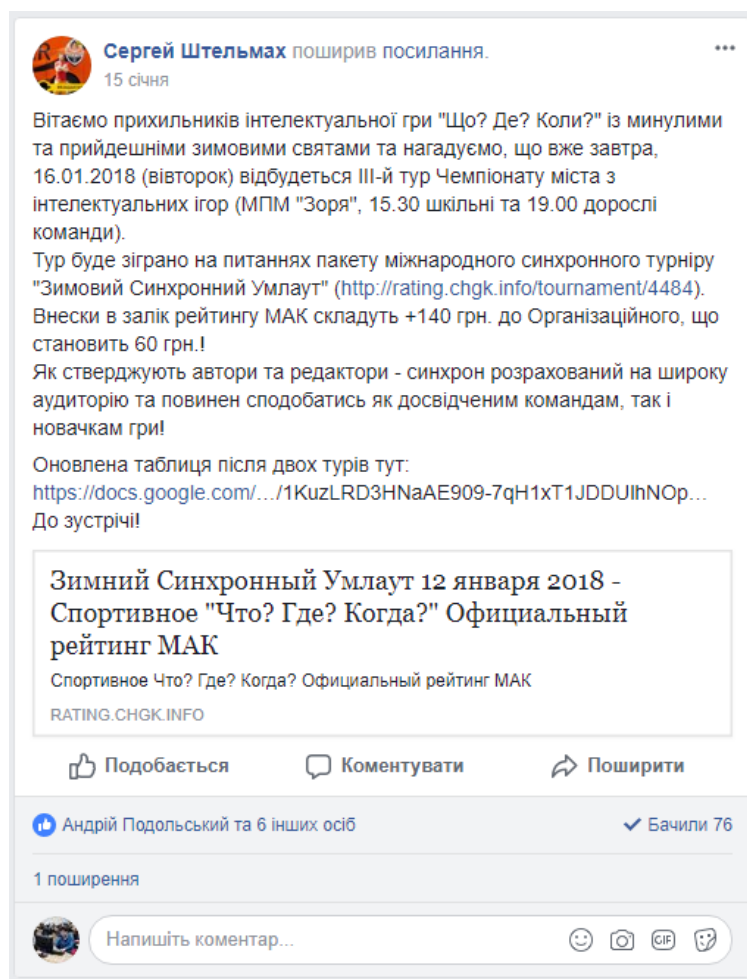


Рисунок 2 – Публікація на Facebook

Подібний підхід має як свої переваги, так і недоліки. Використання популярної соціальної мережі для поширення певної інформації підвищує охоплення аудиторії. Окрім того, Facebook підтримує можливість створення спеціальних сторінок подій зі зручним інтерфейсом та можливістю вказувати різноманітні важливі параметри події – такі як місце, дата, час проведення, опис події, список зацікавлених осіб (zareєстрованих на Facebook). Google Sheets надає багато можливостей для роботи з таблицями, а Google Forms – з формами, але ці мережеві офісні пакети не є вузькоспеціалізованими для організації турнірів. Основний недолік вищеописаного підходу – всі складові системи є окремими сервісами, що значно збільшує обсяг роботи організаторів, що вимушені вручну виконувати рутинну роботу – наприклад, перенесення інформації про зареєстровані команди у таблицю.

Однією з головних проблем «спортивного» «Що? Де? Коли?» є так звані «засвічені» запитання, або «свічки» – тобто запитання, на які частина команд або гравців можуть відповісти з тієї причини, що вже зустрічали таке запитання під час іншої гри. Таке явище може трапитись у наступних випадках: для гри використовується пакет запитань, який розігрувався на іншій грі, у якій брали участь деякі учасники поточної гри; автор запитання надіслав його декільком редакторам для різних пакетів запитань; пакет запитань для поточної гри формувався організаторами і являє собою компіляцію різних пакетів запитань, деякі з яких розігрувалися на інших іграх за участю деяких учасників поточної гри. Для вирішення цієї проблеми варто розробити аналізатор, що виконуватиме цю перевірку. При реєстрації капітан команди повинен вказати гравців, що беруть участь у грі у

складі команди. Формується загальний список учасників гри. Для кожного гравця з сайту rating.chgk.info запитується список турнірів, у яких він брав участь. З сайту db.chgk.info запитуються пакети запитань, що розігрувались на цих турнірах. Формується список «засвічених» запитань для конкретного гравця, після чого перевіряється на збіги зі списком запитань, обраних для поточної гри. Залежно від результату аналізу, організатори можуть прийняти рішення про недопущення гравця до участі у грі.

Висновки

На основі проведеного аналізу аналогів, було виявлено, що основними їх недоліками є недостатня вузькоспеціалізованість, відсутність можливості взаємоінтеграції інформації. Концентрація усього необхідного для організації ігор функціоналу в одному сервісі, а також впровадження спеціальних інструментів для аналізу та пошуку «засвічених» запитань спростить роботу організаторів ігор та підвищить рівень об'єктивності результатів гри.

Для усунення даних недоліків було прийнято рішення про розробку онлайн платформи для організації інтелектуальних ігор «Що? Де? Коли?».

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Что? Где? Когда?: материал из Википедии – свободной энциклопедии: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://ru.wikipedia.org/wiki/Что%3F_Где%3F_Когда%3F
2. Что? Где? Когда? (спортивная версия): материал из Википедии – свободной энциклопедии: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Что%3F_Где%3F_Когда%3F_\(спортивная_версия\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Что%3F_Где%3F_Когда%3F_(спортивная_версия))
3. Команды – Спортивное «Что? Где? Когда?» Официальный рейтинг МАК: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://rating.chgk.info/teams.php?release=1328>
4. Игроки – Спортивное «Что? Где? Когда?» Официальный рейтинг МАК: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://rating.chgk.info/players.php?release=1328>
5. Facebook: материал з Вікіпедії – вільної енциклопедії: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Facebook>
6. Google Docs, Sheets, and Slides: From Wikipedia, the free encyclopedia: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Docs,_Sheets,_and_Slides

Кавка Олексій Олександрович – студент групи ІІІ-146, факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: oleksi.life@gmail.com

Романюк Оксана Володимирівна – канд. техн. наук, доцент кафедри програмного забезпечення, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: romaniukoksanav@gmail.com

Oleksii O. Kavka – Student of Department of Information Technology and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: oleksi.life@gmail.com

Oksana V. Romaniuk – Cand. Sc. (Eng), Assistant Professor of the Software Chair, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: romaniukoksanav@gmail.com