

Программный модуль прогнозирования киберспортивных матчей

¹Габлеев Е.А., ²Герман Ю.О.

¹Белорусский государственный университет информатики
и радиоэлектроники

²Белорусский государственный технологический университет

Киберспорт с недавних времен стал официальной дисциплиной во многих странах мира. Наиболее значимым аналогом Олимпийских игр явился международный турнир World Cyber Games (WCG).

Рассматривается разработка программного модуля для прогнозирования киберспортивных матчей с анализом предыдущих встреч команд и их игровой статистики.

Цель проекта состоит в том, чтобы предсказать победителя в предстоящей встрече между профессиональными командами, представляющих конкретную дисциплину.

Прогноз победителя осуществляется с помощью метода принятия решений на основе анализа иерархий и статистической обработки данных по теореме Байеса. Оценка игроков команды производится по заданным критериям, например, стаж игрока, возраст, количество побед.

Интегральная оценка по Саати подставляется в теорему Байеса, которая характеризует статистические данные по команде за предыдущие годы.

Основные функции, реализованные в проекте:

- регистрация пользовательского аккаунта, перевод аккаунта в статус «аналитика»;
- просмотр игровой статистики матчей, проходящих на данный момент времени;
- возможность обычного пользователя предсказать победителя встречи, голосование аналитиков за победителя в матче;
- просмотр завершенных встреч команд с представлением полной статистики по встрече;
- просмотр коэффициентов различных платформ для ставок на проходящие киберспортивные матчи;
- просмотр статистики последних матчей, последних встреч команд участвующих в матче;
- профиль игрока с представлением информации о нем, последних встреч с его участием, текущих показателей игрока и последних команд, в которых он состоял и др.

Программный модуль реализован на фреймворке Ruby on Rails языка программирования Ruby.