

М. Н. Майсюкова, М. И. Жадан
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

**РАЗРАБОТКА КЛИЕНТ-СЕРВЕРНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ
«ФУТБОЛЬНЫЕ ТУРНИРЫ»**

В наше время практически во всех сферах жизни человеческого общества применяются те или иные системы обработки данных.

С начала 90-х годов XX века известна такая технология реализации программных приложений как архитектура «клиент-сервер». Ее основная особенность состоит в том, что приложение делится на два уровня – представление данных (клиент) и хранение данных (сервер БД). Обработка информации происходит на клиенте, на сервер посылаются запросы и обрабатываются полученные в ответ на них данные.

Данная работа посвящена разработке клиент-серверного приложения «Футбольные турниры» на основе информации о прошедших футбольных матчах за различные годы и в разных странах.

Клиентская сторона приложения будет разработана на языке программирования Java. Все данные приложения будут храниться на сервере. Для роли СУБД выступает MySQL.

Для выполнения поставленной задачи использованы технологии Tomcat (контейнер сервлетов), JDBC (стандарт взаимодействия приложения с СУБД).

Основной принцип технологии «клиент-сервер» заключается в разделении функций приложения на три группы:

- ввод и отображение данных (взаимодействие с пользователем);
- прикладные функции, характерные для данной предметной области;
- функции управления ресурсами (базой данных).

Поэтому, в приложении выделяются следующие компоненты:

- компонент представления данных;
- прикладной компонент;
- компонент управления ресурсом.

Разработанное клиент-серверное приложение позволит пользователям узнавать полную информацию о сыгранных матчах любимых команд, а также проиллюстрирует сравнение нескольких систем оценивания игр. На основании накопленного архива данных по играм можно будет сделать вывод о целесообразности смены действующей системы оценивания.