

**И. Г. Глушаков, В. А. Дробышевский**  
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)  
**АВТОМАТИЗАЦИЯ РЕГИСТРАЦИИ  
ТЕХНИКО-ТАКТИЧЕСКИХ ИГРОВЫХ  
ДЕЙСТВИЙ ФУТБОЛИСТОВ**

Сущностью проекта является создание программы «Регистратор действий футболистов во время матча» для дальнейшей оценки технико-тактических действий отдельных игроков и команд в целом.

Подавляющее большинство иностранных футбольных тренеров, а с недавнего прошлого и новое поколение футбольных функционеров постсоветского пространства, огромное внимание уделяют математическим подсчетам тех или иных аспектов игры.

Общий принцип подсчета заключается в детальнейшем разборе показателей каждого конкретного футболиста на поле, начиная от простых передач мяча и заканчивая сложными тактическими маневрами. В конечном итоге данные суммируются, соотносятся удачные и неудачные действия и выводятся разного рода числовые и процентные показатели. Сами по себе цифры незадачливому тренеру ничего не скажут, но находящемуся в вечном поиске наставнику они послужат громадным подспорьем в выполнении работы над ошибками, составлении тренировочного плана и установок на игры.

При создании данного проекта была реализована концептуальная модель базы данных, были определены сущности и атрибуты сущностей. Была выделена одна основная сущность. Из этих данных составлена логическая модель базы данных.

Для успешной работы с данными между таблицами установлены связи. Для поиска и отбора данных, удовлетворяющих определённому условию, организованы запросы. Запросы также позволяют обновить или удалить одновременно несколько записей, выполнить встроенные и специальные сообщения.

Для просмотра, ввода или изменения данных прямо в таблице применяются формы. Форма позволяет отобразить данные из одной или нескольких таблиц и вывести их на экран, используя стандартный или созданный пользователем макет.

В окне базы данных можно работать со всеми её объектами. Для просмотра объектов определённого типа следует выбрать соответствующую вкладку. С помощью кнопок можно открывать и изменять существующие объекты и создавать новые.

Удобный интерфейс программы, с одной стороны, позволяет легко ориентироваться в программе, не требуя от пользователя каких-либо специальных навыков работы с электронно-вычислительными машинами, с другой стороны предоставляет пользователю оперативную информацию