

V prvej časti predloženej práce je popísaná technologická štruktúra webovej aplikácie - systému pre virtuálnu simuláciu športového sveta riadeného aktívnym prístupom užívateľa pri chode tímu. Jedná sa viacúrovňovú štruktúru na úrovni prezentačnej, aplikačnej a databázovej vrstvy a popis použitia a nasadenia jednotlivých frameworkov na týchto vrstvách. V druhej časti sa pozrieme na implementáciu modelu pre generovanie priebehu zápasu na základe parametrov ovplyvnených manažerskými schopnosťami jednotlivých užívateľov, ktorí sú vlastníkami svojich tímov. Predstavíme si Markovove modely, ich konkrétne použitie, prepojenie pozorovania a náhody v danej situácii a výsledky štatisticky vyhodnotíme.