Gör ett system som möjliggör poängspel i Discgolf.

BESKRIVNING AV PROJEKT:

Systemet kommer att byggas på discgolfens ”rating”-system. Dvs. olika spelare har olika rating beroende på många kast man snittar på banorna man spelar. Hög rating representerar en spelare som snittar lite antal kast. Låg rating representerar en spelare som snittar högre antal kast.  
Utifrån detta tänker jag bygga ett handicappsystem som räknar ut skillnaden i kast på två spelare med olika rating. Så att två spelare med olika rating kan spela mot varandra rättvist utifrån ett (poängsystem?).

MÅLSÄTTNING:

Göra ett handikappsystem som i första hand kan användas vid poängspel i discgolf på Ymergårdens Discgolfpark i Borås. (Det är en av Sveriges största och mest aktiva klubbar för närvarande).  
  
Min målsättning är att detta ska kunna vidareutvecklas till en applikation som spelare i Borås Discgolf kan använda sig av för att bedöma sin rating och spela poängspel mot varandra, både i vänskapsmatcher och tävlingar om intresse finns.

För att komma igång med projektet behöver jag:

* BESTÄMMA BANRATING:

Måste kunna bestämma olika banors svårighet för att kunna räkna ut antal kast extra för just den banan. De skiljer sig mycket åt och på svåra banor behöver man mer kast för att spela på sin respektive rating. Jag hade tänkt att med historiska data från tidigare tävlingar där jag vet spelares rating plotta data på en x, y-graf. Sedan bestämma ett snitt genom linear regression för att få ut banans svårighetsgrad baserat på de senaste rundorna som spelats. Jag tänker att jag kommer behöva mellan 100 – 200 rundor med data för att få en något exakt bedömning på svårighetsgraden.

Jag kommer få information om antal kast respektive spelarens rating. Tänker använda mig av Selenium för att hämta data från PDGA (Professional Discgolf Accossiation) officiella hemsida och sedan plotta det i en scatterplotgraf via Matplotlib.pyplot.

Jag kommer i första hand jobba med data från Ymergården Discgolfpark i Borås som också är min hemmabana

* BESTÄMMA SPELARENS RATING:

Exportera data från senaste årets rundor från Udisc (FÖRKLARING). Sedan jämföra mot banans rating för att få ut spelarens rating, baserat på de 16 senaste rundorna, eller mindre om data för 16 rundor inte finns. Tanken är att ha 16 löpande för att ha en mer aktuell rating hellre än hela senaste året.

* JÄMFÖRA SPELARE 1 VS. 2 ELLER FLER.

Efter att alla spelare i bollen har fått en rating kan man kolla vad det motsvarar i antal kast på banan. Utifrån det bestäms det hur många kast spelare 1 ska spela på för att det skall motsvara hans rating.

Därefter görs samma med spelare 2. Skillnaden blir antal kast som spelare 1 eller 2 har extra på varandra.

GROV PLANERING NÖDVÄNDIGT:

Class Courses:

Rating (linjärt) = baserat på beräkning {54: 940, 55:930}

Antal hål = int 18

Layout = dict

Name

Location

Even\_round\_rating = !

Def plot()

Def calc()

Def get\_data()

Om redan finns ange det

Def handle\_data()

Def save\_data()

Def load\_data()

Def \_\_iter\_\_(self):

Iterate through saved rounds

Class data?!

Class Players

Rating = från beräkning

Namn = str

Antal kast per aktuell Course()

* BANANS RATING

Fånga data upp via pdga

Snygga till data så att den kan användas i matplotlib

* + Måla ut datan i scatterplot graf
  + Beräkna ett linjärt genomsnitt
  + Spara data i ett banobject
* SPELARENS RATING

Via Udisc upload

Manuellt mata in rundor

Spara spelarens rating i ett spelarobject

* BERÄKNA EN SPELARES ANTAL KAST PÅ EN BANA

Kolla hur många kast på banan som motsvarar spelarens rating

* JÄMFÖRA 2 SPELARE ELLER FLER

Poängsystem eller bara antal kast?!?

GROV PLANERING EXTRA SAKER:

* KUNNA KÖRA DET MOBILT

Möjlighet för andra att använda sig att programmet för att räkna rating

Hemsida?

* IMPLEMENTERA PÅ FLER BANOR

Kunna köra fler banor och välja bland dem

* LAGRA DATA FRÅN ANDRA SPELARE

Lagra data så att det ständigt inte behövs uppdateras från PDGA

* ANVÄND DE SENASTE RUNDORNA FÖR ATT RÄKNA UT RATING
* NÄR RUNDOR ÄR SPELADE MED NY RATING UPPDATERA DIREKT BANANS RATING MED DEN NYA SCOREN !! OBS BARA OM TÄVLING ANNARS KOMMER DATAN BLI KORRUPT EFET ETT TAG

Class DataBase – class player – class course – calculate and update player rating

Access to all player info and cource info, can write new info about player

Class PLAYER – getdata – sort and clean data – save data -load data

* Functions to sort, load, save and get data

Class COURSE – getdata – sort and clean data – save data – load data

* Functions to sort, load, save and get data

fråga:

get\_hole\_average

kan jag returnera print för att inte fortsätta i metoden?

Använd property num holes = 18 i range(), så att korrekt antal hål skapas i dikt.

Lägg till detta dokument till projektet upp på github

gör:

1

Börja kolla på hur jag kan få det till en app, osäker på databasstrukturen..

Eller hemsida, osäker på vart jag ska starta

2

Kom på ett sätt att enkelt samla information om banor..! skriv ett skript för att ta ner data.

3.

Gör ett enkelt GUI som man kan använda för att föra sin score?

Är detta overkill, ska jag fokusera mer på vad jag ska göra nu?

4

Börja med projekt Ejvår.