# Manual do Usuário: PES 2013 Editor

## Introdução

Este documento serve como um manual do usuário para o PES 2013 Editor, uma ferramenta desenvolvida em Python para manipular diretamente os arquivos do jogo, com foco inicial na edição de atributos de jogadores no arquivo dt04.img (especificamente no unnamed\_0075.bin). O objetivo deste editor é replicar e expandir as funcionalidades de ferramentas existentes como o PESUE13.exe, oferecendo maior controle e flexibilidade para a comunidade de modding.

## Funcionalidades Atuais

Atualmente, o editor oferece as seguintes funcionalidades através de uma interface de linha de comando (CLI):

1. **Busca de Jogadores por ID**: Permite encontrar e exibir detalhes de um jogador específico usando seu ID.
2. **Edição de Atributos de Jogadores**: Permite modificar atributos como Attack, Defense, Stamina, Top Speed e Dribble Accuracy para um jogador específico.
3. **Sistema de Backup Automático**: Antes de qualquer modificação, um backup do arquivo unnamed\_0075.bin é criado automaticamente para garantir a segurança dos dados.

## Requisitos do Sistema

* Python 3.x
* Arquivos do PES 2013, incluindo dt04.img e Base\_de\_Dados\_CSV\_destruncado.csv.

## Instalação e Configuração

1. **Extraia o dt04.img**: Certifique-se de que o arquivo dt04.img foi extraído e que o unnamed\_0075.bin está acessível no diretório dt04\_extracted\_files dentro do diretório do projeto.
2. **Posicione o CSV**: O arquivo Base\_de\_Dados\_CSV\_destruncado.csv deve estar no diretório upload dentro do diretório do projeto.
3. **Dependências Python**: Certifique-se de que todas as dependências Python (se houver, como pandas para o pes\_player\_data\_editor.py) estão instaladas. (Neste projeto, pandas não foi explicitamente usado, mas é uma boa prática verificar se há dependências futuras).

## Como Usar

Para iniciar o editor, navegue até o diretório do projeto no terminal e execute o script pes\_editor\_cli.py:

python3 pes\_editor\_cli.py

O editor apresentará um menu com as seguintes opções:

### 1. Buscar jogador por ID

1. Selecione a opção 1.
2. Digite o ID do jogador que deseja buscar.
3. O editor exibirá os detalhes do jogador, incluindo ID, nome, offsets e seus atributos atuais.

### 2. Editar atributos de jogador por ID

1. Selecione a opção 2.
2. Digite o ID do jogador que deseja editar.
3. O editor exibirá os detalhes atuais do jogador.
4. Para cada atributo (Attack, Defense, Stamina, Top Speed, Dribble Accuracy), você será solicitado a inserir um novo valor (entre 0 e 255). Se você deixar o campo em branco, o valor atual será mantido.
5. Após inserir todos os valores, o editor validará a entrada e, se for válida, atualizará os atributos do jogador no arquivo unnamed\_0075.bin.
6. Um backup do arquivo original será criado automaticamente na pasta backups antes da modificação.

### 3. Sair

1. Selecione a opção 3 para sair do editor.

## Estrutura do Projeto

* pes\_editor\_cli.py: O script principal da interface de linha de comando.
* pes\_player\_data\_editor.py: Contém as funções para carregar dados do CSV, ler e escrever dados de jogadores no unnamed\_0075.bin.
* backup\_system.py: Contém a função para criar backups automáticos dos arquivos.
* dt04\_extracted\_files/unnamed\_0075.bin: O arquivo binário do jogo que contém os dados dos jogadores.
* upload/Base\_de\_Dados\_CSV\_destruncado.csv: O arquivo CSV com a base de dados dos jogadores.
* backups/: Diretório onde os backups automáticos são armazenados.

## Próximos Passos e Melhorias Futuras

* **Interface Gráfica (GUI)**: Desenvolver uma interface gráfica de usuário para facilitar a interação.
* **Edição de Nomes de Jogadores**: Implementar a funcionalidade de edição de nomes de jogadores, que atualmente é um desafio devido à complexidade da estrutura de strings no EDIT.bin e dt04.img.
* **Importação/Exportação de Dados**: Adicionar funcionalidades para importar e exportar dados de jogadores em formatos como CSV ou JSON.
* **Suporte a Outros Arquivos**: Estender o editor para manipular outros arquivos .bin dentro do dt04.img e outros arquivos .img do jogo.
* **Versionamento com Git**: Integrar o projeto com um sistema de controle de versão como Git/GitHub para facilitar o desenvolvimento colaborativo e o rastreamento de mudanças (atualmente com problemas no ambiente sandbox).

## Solução de Problemas

* **Arquivo não encontrado**: Verifique se os caminhos para unnamed\_0075.bin e Base\_de\_Dados\_CSV\_destruncado.csv estão corretos e se os arquivos existem nos locais esperados.
* **Erro de valor inválido**: Certifique-se de que os valores inseridos para os atributos estão dentro do intervalo permitido (0-255) e são números inteiros.
* **Problemas com Git**: Se estiver desenvolvendo em um ambiente diferente do sandbox, certifique-se de que o Git está configurado corretamente e que não há arquivos de bloqueio (.git/index.lock) remanescentes de operações anteriores.