# Σύστημα Διαχείρισης Στατιστικών Πρωταθλημάτων Μπάσκετ για τον Ελληνικό Σύνδεσμο Ανωνύμων Καλαθοσφαιρικών Εταιρειών (EΣΑΚE)

ΕΛΕΝΧΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Έκδοση | Περιγραφή | Τροποποιήθηκε από | Ημερομηνία |
| 1.0 | Αρχική εφαρμογή του κώδικα, εισαγωγή κλάσεων και μεθόδων για τη δημιουργία ομάδων, παικτών και προσομοίωσης αγώνων. | Κων/νος Τερζής | 27/11/2023 |
| 2.0 | Βελτιωμένη αλληλεπίδραση χρήστη με την ενσωμάτωση μεθόδων για την εισαγωγή στοιχείων ομάδας και παίκτη. | Κων/νος Τερζής | 28/11/2023 |
| 3.0 | Βελτιωμένη δομή κώδικα με βελτιωμένες επιλογές χρήστη, επιτρέποντας τη φόρτωση υπαρχόντων δεδομένων, την προσθήκη νέων δεδομένων ή την έναρξη από την αρχή. Εισήγαγε μια δυνατότητα αποθήκευσης δεδομένων σε ένα αρχείο JSON. | Κων/νος Τερζής | 1/12/2023 |
| 4.0 | Αναδιαρθρώθηκε ο κώδικας ώστε να περιλαμβάνει προσαρμοσμένα ονόματα, πόλεις και λογότυπα για ομάδες και παίκτες. Εφαρμόστηκαν μετρητές για στατιστικά παικτών, συμπεριλαμβανομένων ριμπάουντ, ασίστ, κλεψίματα, μπλοκ και φάουλ. | Κων/νος Τερζής | 5/12/2023 |

Μέλη της ομάδας

|  |  |
| --- | --- |
| Όνομα | Ρόλος |
| Κων/νος Τερζής | Υπεύθυνος Ανάπτυξης Λογισμικού/Scrum Master |
| Κων/νος Δημητρίου | Προγραμματιστής/Σχεδιαστής GUI |
| Δημήτρης Νιτσόλας | Προγραμματιστής |
| Βασίλης Κωνσταντινίδης | Προγραμματιστής |

ΠΙΝΑΚΑς ΠΕΡΙΕΧΩΜΕΝΩΝ

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ.............................................................................................................4

ΣΤΟΧΟΙ....................................................................................................................4

ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ............................................................................................5

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ.............................................................................................................5

# επισκόπηση

*Το Σύστημα Διαχείρισης Καλαθοσφαίρισης έχει σχεδιαστεί για να διευκολύνει την οργάνωση και τη διαχείριση των πρωταθλημάτων μπάσκετ, παρέχοντας μια πλατφόρμα για τη δημιουργία, διαχείριση και προσομοίωση αγώνων μπάσκετ μεταξύ ομάδων. Το σύστημα υλοποιείται σε Python και χρησιμοποιεί και μεθόδους για τη μοντελοποίηση ομάδων, παικτών και λειτουργιών πρωταθλήματος.*

# Στόχοι

*Διαχείριση ομάδας και παικτών:*

* *Δημιουργήστε, τροποποιήστε και διαγράψτε ομάδες με προσαρμοσμένα ονόματα, πόλεις και λογότυπα.*
* *Διαχειριστείτε παίκτες που σχετίζονται με κάθε ομάδα, συμπεριλαμβανομένης της παρακολούθησης μεμονωμένων στατιστικών παικτών, όπως πόντοι, ριμπάουντ, ασίστ, κλεψίματα, μπλοκ και φάουλ.*

*Αλληλεπίδραση χρήστη:*

* *Παρέχετε μια αλληλεπιδραστική διεπαφή γραμμής εντολών για τους χρήστες να εισάγουν, να τροποποιούν και να ανακτούν πληροφορίες.*
* *Επιτρέψτε στους χρήστες να δημιουργούν και να διαχειρίζονται ομάδες, παίκτες και να ξεκινούν προσομοιώσεις αγώνων μπάσκετ.*

*Προσομοίωση αγώνα:*

* *Προσομοίωση αγώνων μπάσκετ μεταξύ ομάδων, επιτρέποντας στους χρήστες να εισάγουν σκορ για κάθε βολή.*
* *Παρακολουθήστε τα σκορ των ομάδων και ενημερώστε τα ατομικά στατιστικά των παικτών κατά τη διάρκεια των αγώνων.*

*Διαχείριση Πρωταθλήματος:*

* *Υποστηρίξτε τη δημιουργία πρωταθλημάτων με ζυγό αριθμό συμμετεχουσών ομάδων.*
* *Προγραμματίστε αγώνες για κάθε γύρο του πρωταθλήματος, προσομοιώνοντας και ενημερώνοντας τις νίκες των ομάδων με βάση τα αποτελέσματα των αγώνων.*

*Διατήρηση δεδομένων:*

* *Αποθηκεύστε πληροφορίες πρωταθλήματος, συμπεριλαμβανομένων ομάδων, παικτών και στατιστικών, σε ένα αρχείο JSON.*
* *Επιτρέψτε στους χρήστες να φορτώνουν υπάρχοντα δεδομένα, να προσαρτούν νέα δεδομένα, να επαναφέρουν αριθμητικές τιμές και να διαγράφουν όλα τα δεδομένα.*

# Μελλοντικές βελτιώσεις

*Γραφικό περιβάλλον χρήστη (GUI): Εξέταση για την εφαρμογή ενός GUI για μια πιο φιλική προς το χρήστη και οπτικά ελκυστική εμπειρία.*

*Διευρυμένη στατιστική παρακολούθηση: Βελτίωση στην παρακολούθηση των στατιστικών των παικτών, εισάγοντας πιο προηγμένες μετρήσεις και αναλύσεις.*

*Υποστήριξη πολλαπλών πρωταθλημάτων: Επιτρέψτε τη διαχείριση πολλαπλών πρωταθλημάτων μπάσκετ ταυτόχρονα.*

# ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ

*Διεπαφή χρήστη: Η τρέχουσα υλοποίηση βασίζεται σε μια διεπαφή γραμμής εντολών, περιορίζοντας τη γραφική αναπαράσταση των αγώνων.*

*Επεκτασιμότητα: Ενώ το σύστημα έχει σχεδιαστεί για να χειρίζεται μέτριο αριθμό ομάδων και παικτών, δεν έχουν διεξαχθεί εκτεταμένες δοκιμές επεκτασιμότητας.*

*Ενημερώσεις σε πραγματικό χρόνο: Το σύστημα δεν παρέχει ενημερώσεις σε πραγματικό χρόνο κατά τη διάρκεια προσομοιώσεων αγώνων. Οι χρήστες πρέπει να ελέγξουν τα αποτελέσματα μετά την ολοκλήρωση της προσομοίωσης.*