

## Sběr uživatelských dat

Již z počátku mi bylo jasné, že náš produkt bude mít u hráčů oblibu. Jako testovací subjekty jsem použil kamarády z florbalu. Věděl jsem, že průměrně každý pátý člověk našeho týmu má oblibu v točení automatů a gambelingu. (všem již bylo 18 let)

Nabídl jsem jim přístup k předčasnému testování naší práce až bude v provozu.

Všichni souhlasili s tím, že mohu využívat jejich nasbíraná data.

Na sbírání dat je kód nalezitelný v „main.py“ na githubu dole.

Ukládají se pod ním useři do souboru „users“ 1,2,3, podle typu hry, který hráli. Je z toho poznat kolika bodů hráč dosáhl, kolik měl celkem otoček a jestli vyhrál.