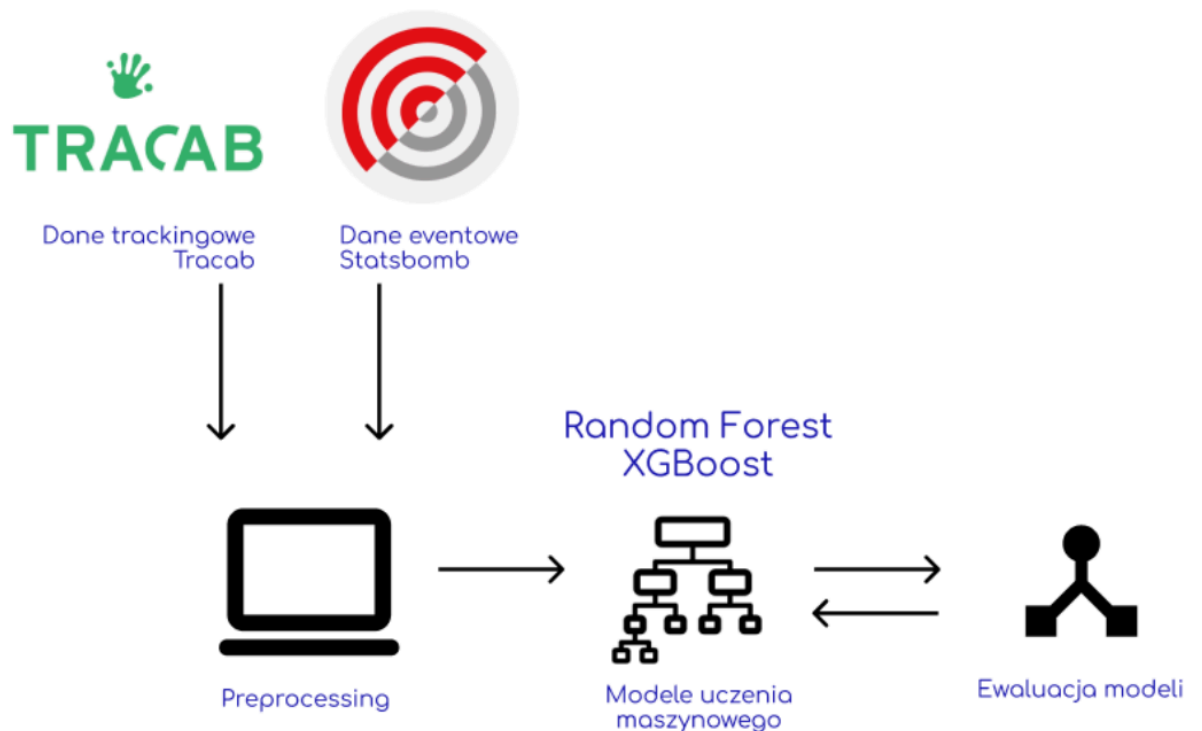


## 1. Schemat działania systemu:



## 2. Struktura repozytorium:

Repozytorium podzielone jest na kilka folderów z plikami odpowiadającym odpowiednim modułom:

- **data\_processing** - skrypty python służące do wygenerowania danych pomocniczych oraz danych do trenowania modeli. Oprócz tego znajduje się tam plik `path.py` z informacją o ścieżce do folderu danych.
- **notebooks** - pliki notatników jupyter zawierające kod trenowania modeli oraz ich ewaluacji. Zawierają one także komórki do tworzenia i wczytywania plików wynikowych systemu w celu oceny jakości metryki.
- **visualization** - pomocnicze skrypty do tworzenia wykresów oraz animacji na podstawie wygenerowanych danych.
- **models** - zapisane modele wytrenowane w notatnikach.
- **docs** - pomocnicze informacje o wygenerowanych danych do procesu uczenia. Opisują wyekstraktowane dane utworzone za pomocą skryptu `generateTrainingData`.  
Dodatkowo w folderze głównym znajduje się plik `readme` oraz plik `environment.yml` z którego można stworzyć środowisko wymagane do uruchomienia projektu.

## 3. Struktura folderu danych:

W folderze będą znajdować się zarówno dane testowe jak i będą zapisywać się wygenerowane dane. W głównym folderze znajdują się 3 pliki `.csv` z ogólnymi informacjami o meczach z pełnego zbioru danych. Poza tym dane są podzielone na foldery:

- **Tracab** - dane meczowe od firmy Tracab. Zawierają zapis o pozycjach zawodników w trakcie meczu.

- **statsbomb** - dane meczowe od firmy Statsbomb. Zawierają dodatkowe informacje o wszystkich zdarzeniach boiskowych.
- **info** - tutaj będą zapisywać się pomocnicze dane wygenerowane przez skrypt *generateTrainingData* ze złączonymi informacjami o drużynach od obu dostawców.
- **interceptions** - tutaj będą zapisywać się wygenerowane dane dotyczące przechwytów piłki w tym plik *complete\_data\_interceptions*.
- **tackles** - tutaj będą zapisywać się wygenerowane dane dotyczące odbiorów piłki w tym plik *complete\_data\_tackles*.
- **additional\_data** - dodatkowe dane wygenerowane przez skrypty z folderu *data\_processing*.