



## DOCUMENTAȚIE

### Conținut :

-Alegerea tematicii-	2
-Implementarea aplicației-	3
-Interfața-	4
-Team work-	5

Proiect realizat de Paun Robert si Zamfira Rares  
Colegiul Național "Zinca Golescu" Pitești  
Prof. coord. Constantinescu Cristina

# Capitolul 1

## -Alegerea tematicii-

Cu proiectul SSG+ am încercat sa automatizam procesul de calcul al strategiei echipelor de motorsport și sim racing. Scopul nostru a fost de a oferi un produs superior fata de cel al competitorilor, adaugand idei noi în același timp.

Am început prin analizarea soluțiilor deja existente și am ajuns rapid la concluzia ca aceasta piata este una puțin saturata. Majoritatea soluțiilor deja existente sunt reprezentate de către site-uri simple ce doar introduc cateva variabile într-o formulă.



Pentru a oferi ceva “extra” fata de competitie, echipa SSG+ a venit cu idea de baza a proiectului. Ne-am gandit sa generam un raport ce va include toate turele și trecerile pe la boxe din cursa. De aici a provenit și numele proiectului “Smart Strategy Generator”.

# Capitolul 2

## -Implementarea aplicației-

După ce am cercetat cateva alternative, am decis sa folosim limbajul de programare Python 3 împreuna cu libraria TKinter pentru crearea interfeței. De asemenea, am folosit masiv programarea obiectuala împreuna cu cea funcțională. Printre lista de librării open source folosite se numara si : configparser (management fișiere de tip .ini), datetime (transformare timp) sau webbrowser (deschiderea aplicațiilor externe).



Pentru testarea stabilitati aplicației și eventual găsirea unor bug-uri noi, am oferit aceasta aplicatie echipelor de

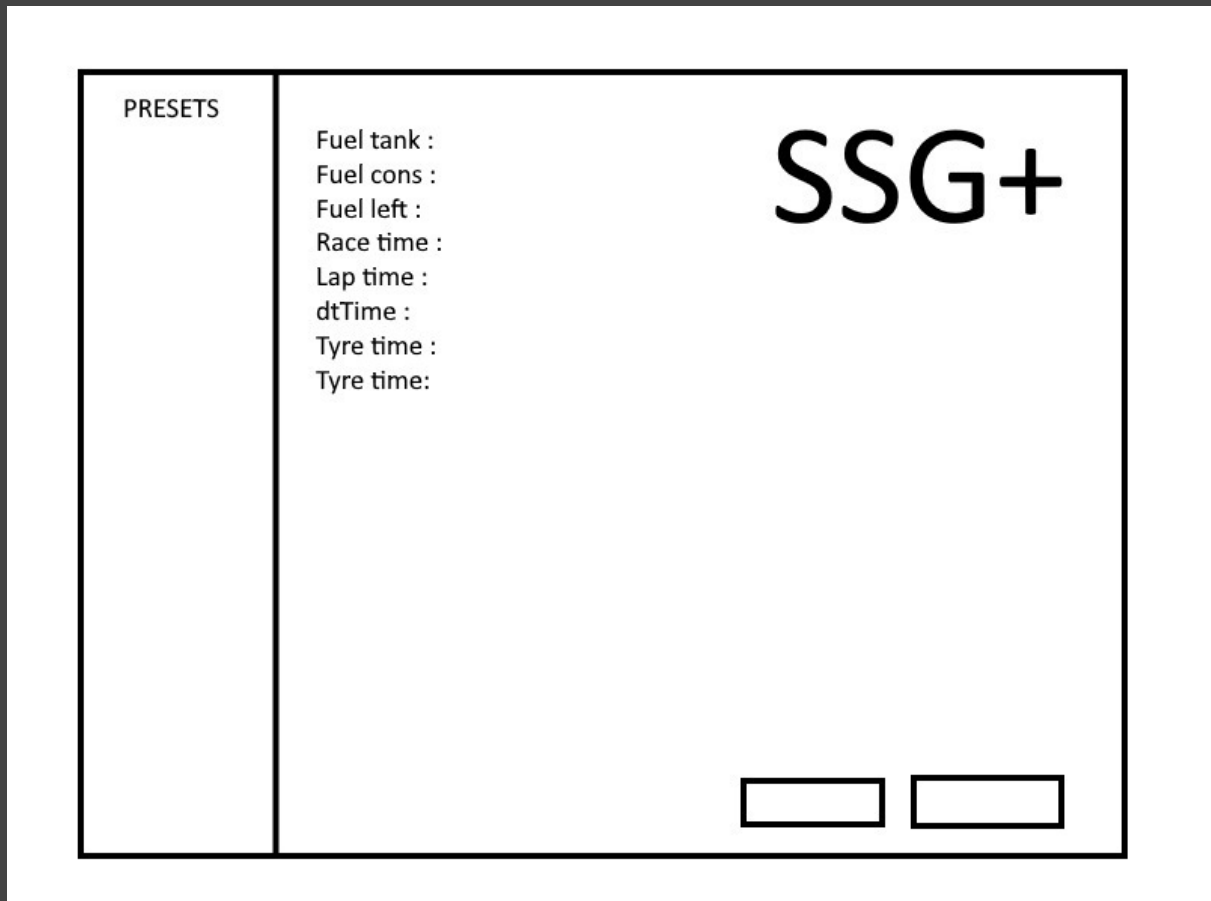


simracing “Deuces Motorsports Club” si “Rookie Monsters Esports”. După câteva competiții in care aceste doua echipa s-au folosit de aplicatia noastra am primit feedback pozitiv impreuna cu cateva sugestii ce au fost luate în considerare în versiunile următoare.

# Capitolul 3

## -Interfața-

Interfața a fost dezvoltată de la 0 folosind librăria tkinter împreună de aplicații de procesare a imaginilor precum photoshop și paint dot net.

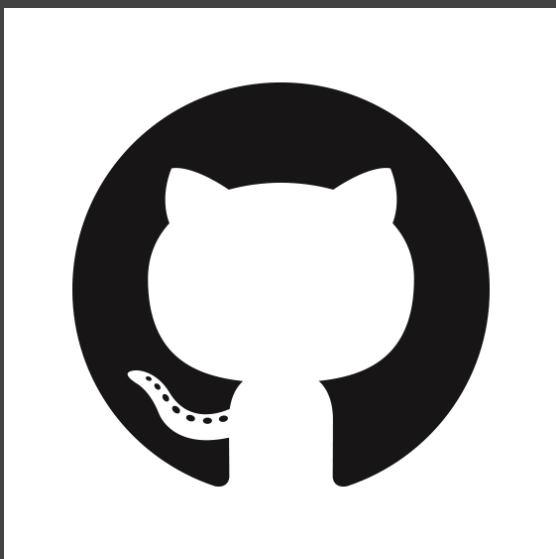
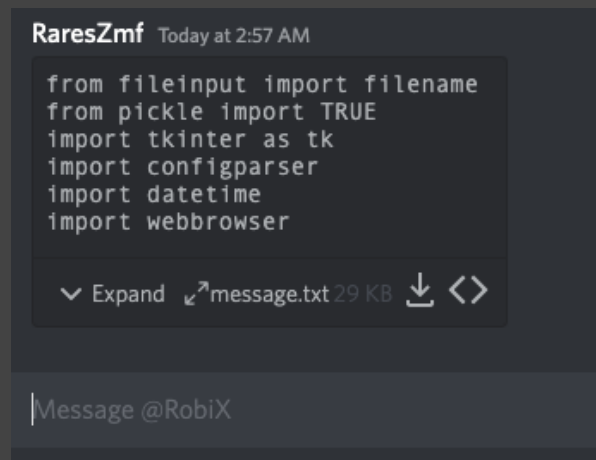


Acesta este un sketch foarte primitiv, însă am ajuns la decizia de a îl proiecta din nou. Astfel am ajuns la versiunea prezenta și astăzi.

# Capitolul 4

## -Team work-

La inceput, echipa noastra transfera codul utilizand platforma Discord, folosind funcția de distribuie cod, dar am observat că unirea codurilor necesita prea mult timp. Ulterior, ne-am transferat tot codul și sistemul de versionare pe platforma Github. Am făcut acest lucru deoarece am realizat ca aceasta metoda de transfer este mult mai rapidă și organizată fata de cea veche



Pentru distribuirea rolurilor, Rares a făcut majoritatea designului și a părții de front end, iar Robert s-a ocupat de partea de calcul a strategiei. Amandoi ne-am ajutat unul pe celălalt, indiferent de problema.

