

## تکلیف شماره ۲ – لیگ سپک تاکرا در پایتون !



این بار می‌خواهیم به کمک فدراسیون سپک تاکرا برویم و یک شبیه ساز برای مدیریت لیگ سپک تاکرا بسازیم. برای این کار به کلاس های لیگ، باشگاه و بازیکن نیاز داریم.

هر بازیکن علاوه بر صفت های بدیهی که شما تعریف میکنید یک صفت به نام overall هم دارد که میانگین قدرت او را مشخص می‌کند (شبیه چیزی که در بازی فیفا هست) و همچنین یک قیمت هم دارد.

برای باشگاه ها نیز باید یک بودجه در نظر بگیریم و با توجه به این بودجه، رفتار "خرید بازیکن" را پیاده کنیم. (فرض کنید همه خرید بازیکن ها از باشگاه دیگر خواهد بود و خرید بصورت بازیکن آزاد نداریم).

در لیگ یک لیستی از باشگاه‌ها خواهیم داشت. لیگ می‌تواند میان دو باشگاه، مسابقه برگزار کند. نتیجه مسابقه بر اساس مقایسه میانگین overall بازیکن های دو باشگاه مشخص می‌شود. تیم برنده ۳ امتیاز، مساوی برای هر دو تیم ۱ امتیاز، و تیم بازنده صفر امتیاز خواهد گرفت. در نهایت لیگ باید رفتار نمایش جدول امتیازات باشگاه ها را داشته باشد.

بعد از پیاده سازی کلاس ها حالا چند بازیکن تعریف کنید. سپس چند باشگاه تعریف کنید و خرید و فروش بازیکن را امتحان کنید. در نهایت یک لیگ بسازید و باشگاه ها را به لیگ اضافه کنید و چند مسابقه میان آن‌ها برگزار کنید. در نهایت جدول امتیازات را چاپ کنید.

امتیازی (۵۰۰ نمره) : برگزاری مسابقات میان تیم های لیگ به صورت خودکار انجام شود. به طوری که با صدا زدن یک متود، میان تمام جفت تیم ها یک مسابقه برگزار شود.

فایل کد نهایی خود را با نام `T2_familyName.py` ذخیره کرده و ارسال کنید.

قسمت `familyName` در نام تکلیف ، همان نام خانوادگی شماست به عنوان مثال : `T2_delavar.py`

موفق باشید – فوق برنامه پایتون پیشرفته ۲ دهم دبیرستان (دوره ۲)