IKT Dokumentáció

Fájlok:

* main.py
  + Ez hívja meg a többi fájlból a functionokat
* Classes.py
  + Ebben a fájlban vannak a classek
* GUI.py
  + Ebben a fájlban van a Graphics Interface
  + main hivja meg
  + OtherFuntcions.py és saját függvényeit hívja meg
* OtherFunctions.py
  + Különböző függvények amik még a projekthez hozzátartoznak pl mentés, szimuláció
* Data.py
  + Ez a fájl tartalmazza az összes adatot a projekthez
* SaveFiles Mappa
  + A különböző Save fileok külön txt-ben lesznek elmentve
* Tutorial HTML oldal

Biztos meg tudjuk csinálni

Valószínüleg meg tudjuk csinálni

Lehet hog meg tudjuk csinálni

Classes.py

Csapat (class):

* név (string)
* jatekosok (dict)
  + Pozícióhoz vannak rendelve a játékosok
  + A cserék és a pótjátékosok egy listában vannak elmentve
* felállás (string)
  + 4-4-2
  + 4-3-3
  + 3-5-2
  + 4-2-3-1
  + Esélyek:
    - 4-4-2 – 4-3-3 55/45
    - 4-4-2 – 3-5-2 45/55
    - 4-4-2 – 4-2-3-1 40/60
    - 4-3-3 – 3-5-2 50/50
    - 4-3-3 – 4-2-3-1 55/45
    - 3-5-2 – 4-2-3-1 45/55
* taktika (class)
  + Védekezés:
    - Védővonal (0-100 csúszka tkinterIntVar)
    - Szélesség (0-100 csúszka tkinterIntVar)
    - Agresszívság (0-100 csúszka tkinterIntVar)
    - Emberfogás (0-100 csúszka tkinetrIntVar)
  + Támadás:
    - Szélesség (0-100 csúszka tkinterIntVar)
    - Passzolás (0-100 csúszka tkinterIntVar)
    - Gyorsaság (0-100 csúszka tkinterIntVar)
    - LövésGyakoriság (0-100 csúszka tkinterIntVar)

Játékos (class):

* Név (string)
* Statok (Dict)
  + Védekezés (int 0-99)
  + gyorsaság (int 0-99)
  + passzolás (int 0-99)
  + lövés (int 0-99)
  + csapatmunka (int 0-99)
* pozíció
* Overall:
  + A legerősebb stat \* 2 + a többi stat/2

Bíró (class)

* türelem (ha túl agresszív a csapat akkor kevesebb esély lesz a győzelemre kis türelmü bíróval, de ha nagy a türelme akkor minnél agresszívabb a csapat annál jobb
* becsület (meccs elött le lehet fizetni, ha kicsi a becsülete nagy valószínűséggel elfogadja és nagyobb esély lesz győzni)

File Manager?:

* File elmentése
* File betöltése
* Ha nem létezik a fájl akkor megcsinálja

Főmenü

Játék Ai ellen

* Lehet cserélni meccs közben
* Lehet taktikát állítani
* Még Formációt is váltani
* Az AI behozza a legnagyobb Overall-u játékost 50-60 perc körül

Csapatok szerkesztése

* A mentés úgy történik, hogy az összes csapat 1 fájlba kerül, üres sorokkal elválasztva
  + név
  + játékosok
  + felállás
  + védekezés
  + támadás
  + mindegyik új sorba

Draft (1v1)

* Mind a két játékos választhat, vagy randomizálhat csapatot
* A mérkőzés előtt 1-15 (állítható) tokent kapsz, amiből különböző dolgokat lehet csinálni
  + Bíró lefizetése (3-5 token becsületétől függ, vagy a második játékos licitálhat)
  + Különleges körülmények (pl hatalmas eső) a meccsen ezért az esélyek befizetett tokenenként (max 4) 5%-kal változnak random irányba (mind egy irányba változik 60-40% esélyekkel, annak a játékosnak kedvez aki fizetett)
  + Játékos leigazolása a másik csapatból (2 Token)
  + Másodedző lefizetése 2 token, az ellenfél csapat taktikája, formációja randomizálva lesz 5 tokenért a játékosok is random pozícióba kerülnek(a kezdő megmarad csak a pozíciók változnak
  + EdzőPálya Szabotálása: Az ellenfél játékosai a befizetett tokenmennyiségű pontot vesztenek az összes statukból (max 3 Token)
  + Váratlan mez használata: A csapat ugyanolyan színű mezben érkezik a meccsre mint az ellenfél, az ellenfél vagy mezt vált, így lemaradnak a bemelegítés feléről és 3 pont le lesz vonva a statukból a meccsre, vagy egyszínű mezben játszik a két csapat, ami az esélyeket randomizálja 4\*5%kal, pl 15-5 így az első csapat 10%kal nagyobb eséllyel nyer(5 token)
  + Felszerelés Ellopása balazs

Szimuláció

* A helyzetek számát lehet állítani
* Helyzet Class
* Esélyek a megadott típusokra
  + Gólhelyzet: 40% + Támadás/20
    - VédőOverall/TámadóOverall eséllyel lesz gól
  + Távoli Lövés 40% + távoli lövések/20
  + Sárgalap: legalább agressszivitás/10(+ a maradék)
* Minden Helyzete egy adott játékosnak van

1. Éééééééééééééééééés! GÓÓÓL!
2. Megvan az első találat, két lehetőség, vagy a többi játékos őrült örömködése, vagy a gólszerző sértődött arckifejezése.
3. Bevágta! Ez egy igazi klasszikus gól volt! Csodálatos!

Sárgalap:

1. Oh, a játékvezető egyértelműen nem nézi jó szemmel ezt a húzást! Sárga lap!
2. A játékvezető úgy döntött, hogy itt az idő a figyelmeztetésre, sárga lapot kapott a játékos.
3. Nem hiszem el! A játékosnak sárgalapot adtak, ez biztosan bosszúságokat okoz majd a csapatánál.

Helyzet:

1. Hatalmas lehetőség! Ez most nagyobb lehetőség, mint valaha! A játékosnak nagyon nagy esélye van most!
2. De milyen helyzetet dolgoztak ki itt! Egy szép mozdulattal eltávolították a védőket, és most egyenesen az ellenfél kapuja felé tartanak!
3. Ez egy kritikus pillanat a játékban, a játékosnak azonnal ki kell használnia ezt a lehetőséget, hogy a csapata előnybe kerüljön!

írj még 3at

Gól: 4. És megvan a gól! A játékos teljesen helyesen mérte fel a helyzetet és a kapuba lőtt! Ez tényleg fantasztikus!

Sárgalap: 4. Az ellenfél játékosát sárga lappal büntetik, mert túlzottan agresszív volt a szabálytalansága során.

1. Már az első percben sárgalapot kapott a játékos! Nagyon nehéz lesz ezt az egész meccset kitartani a csapatának!

Helyzet: 4. Most vagy soha! A játékosoknak semmi sem garantált, de ha most gyorsak és agilisek, akkor talán pontot szerezhetnek!

1. Huhh, ezt majdnem sikerült! A játékosnak már csak centiken múlt a helyzet kihasználása, de sajnos nem sikerült eltalálnia a kaput. Ez most biztosan frusztráló számára.
2. Ez a helyzet bizonyítja, hogy a játék teljesen kiszámíthatatlan! Egy pillanat alatt megváltozhat minden!

írj 10et sárgalapra, gólra és helyzetre

Természetesen, itt van tíz szöveg mindegyik szituációra!

Gól:

1. Ez a játékos tényleg tudja, hogyan kell belőni egy gólt! Hihetetlen, hogy mennyire pontosan lőtte a labdát a kapuba!
2. És ez most a játékos második gólja a meccsen! Ő bizony a csapat egyik legjobbja!
3. Gól, gól, gól! És a közönségnek azonnal megfogta a szívét! Fantasztikus játék!

Sárgalap:

1. Ez egy nagyon piszkos szabálytalanság volt, azonnal sárgalapot kell adni a játékosnak!
2. Nem hiszem el, hogy a játékos még mindig folytatja a szabálytalanságokat! De most már sárgalapot kapott, reméljük, hogy ez figyelmeztetés lesz számára!
3. Sárgalapot kapott a játékos, és nagyon bosszús lehet most a csapatának!

Helyzet:

1. A játékosok fantasztikusan játszanak most, és nagyon közel vannak a gólszerzéshez!
2. Milyen szépen átadták a labdát! És most egy nagyon nagy helyzetet dolgoztak ki a játékosok!
3. Ez egy nagyon nehéz helyzet, de ha a játékosnak sikerül áttörnie a védőfalat, akkor talán sikerül pontot szerezniük!

Gól: 4. És az ellenfél kapusa tehetetlen volt ebben a helyzetben! A labda egyszerűen bepattant a kapuba!

1. Hihetetlen, milyen jól játszanak most a játékosok! Minden egyes gól az ő játékuknak köszönhető!
2. GÓÓÓL! És a játékosok most egymást ölelgetve ünneplik a nagyszerű gólt!

Sárgalap: 4. Ez egy nagyon kemény belemenés volt a játékos részéről, nem csoda, hogy sárgalapot kapott érte!

1. Az ellenfél játékosa teljesen szabálytalanul játszik most, és már többször is figyelmeztetve lett! Ezért most sárgalapot kapott!
2. Sárgalapot kapott a játékos, és nem tudja, hogy miért! Ez biztosan frusztráló lehet számára!

Helyzet: 4. Ez most egy nagyon izgalmas helyzet! És a játékosok teljesen koncentráltak arra, hogy kihasználják ezt a lehetőséget!

1. A játékosok nagyon ügyesen játszanak most, és már több nagy helyzetet dolgoztak ki a meccsen!