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

Classek.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