ReadMe!

Расчеты:

Близкие к 100% коэффициенты четвертей в зависимости от длительности по 5, 10, 12 и 20 минут. В секундах это: 300, 600, 720 и 1200:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Минуты: | 5 | 10 | 12 | 20 |
| Секунды: | 300 | 600 | 720 | 1200 |
| Коэф. ≈ 100%: | 0.13 | 0.105 | 0.115277777777778 | 0,1025 |
| Макс.очков | 39 | 63 | 83 | 123 |

Код:

const averageRateAndTimeOfQuater = [[300, 600, 720, 1200],[0.13, 0.105, 0.115277777777778, 0.1025]];

База матчей может хранится в массиве:

|  |  |
| --- | --- |
| Вариант 1:  [ время четверти(сек),  макс-вож.очков четверти,  очки 1-й четверти,  очки 2-й четверти,  очки 3-й четверти,  очки 4-й четверти,  - - - - - - - - - - - - - - - - - - -  тотал очков ] | Вариант 2:  [ время четверти(сек),  макс-вожм.очков четверти,  очки 1-й четверти,  очки 2-й четверти,  очки 3-й четверти,  очки 4-й четверти,  - - - - - - - - - - - - - - -  очки (овертайма),  - - - - - - - - - - - - - - -  тотал очков ] |
| Вариант 3:  [ время четверти(сек),  макс-вож.очков четверти,  очки 1-й четверти,  очки 2-й четверти,  - - - - - - - - - - - - - - - - - - -  тотал очков ] | Вариант 4:  [ время четверти(сек),  макс-вожм.очков четверти,  очки 1-й четверти,  очки 2-й четверти,  - - - - - - - - - - - - - - -  очки (овертайма),  - - - - - - - - - - - - - - -  тотал очков ] |

const throwingTime = 22.5;

let difPTF = (((log[log.length - 1].rateOfQuater \* timeOfQuater) + (log[log.length - 1].averageFMGF \* timeOfQuater)) / 2) - (log[log.length - 1].realRate \* timeOfQuater);

let needsTime = (difPTF / 2) \* throwingTime;

let endTime = timeOfQuater - (needsTime + log[log.length - 1].lastTime);

let forecastPointsByEndTime = (((log[log.length - 1].realRate \* timeOfQuater) + difPTF) + (endTime / throwingTime));