



# Генериране на схема на турнир

- Автор: Михаил Атанасов
- Допълнителни бележки важни за проекта
  - Да се използват поне 2 pattern-а от шаблоните за дизайн([https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D0%B8\\_%D0%B7%D0%B0\\_%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD](https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D0%B8_%D0%B7%D0%B0_%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD)).
  - Системата да е обектно моделирана посредством ООП парадигмите.
  - Да върне коректни данни спрямо зададените входни данни.
- Описание

Всички входни данни се получават от база данни под формата на файл.  
Входните данни съдържат:

  1. Списък с отборите (до 32 отбора).
  2. Типа схема (единична елиминация или всеки срещу всеки)
  3. Времетраене на мачовете
  4. Брой на свободните кортове
  5. Дата и час на започване на събитието.
  6. Тип на изходен файл

## Изход:

Схема на всички предстоящи мачове. Мачовете трябва да се разпределят по кортове и по време във файл под формата на разписание.

Да се поддържа лесно разширение на функционалността и входните данни и изход към различни формати (json, excell , txt)