**Uputstvo za pokretanje projekta**

Napomena: Verzija Spyder-a koju smo koristili je 5.5.1 , Python 3.11.7

1.Predikcija pobednika turnira

* Otvorite fajl predikcija\_turnir.py.
* Na 186. liniji koda se nalazi podešavanje parametara za predikciju(naznačen je početak u kodu).
* Odaberite naziv turnira za predikciju od ponuđenih u komentaru; Ponuđeni turniri su od 231. linije.
* Umesto ’tournament\_name = "Australian Open" ’, možete napisati neki od ponuđenih turnira.
* Nakon toga, možete odabrati igrače preko njihovih Id(neki igrači imaju isto ime i prezime, pa smo morali preko id); Odaberite broj igrača koji je deljiv sa 4, jer je to preduslov za turnir. Odaberite iz ponuđene liste igrača, koja se nalazi na 198. liniji.
* Pokrenite projekat. Rezultat će biti ispisan u terminalu.

2.Modeli za predikciju pobednika meča

Imamo dva model za predikciju meca – prvi model koristi from category\_encoders import TargetEncoder za enkodiranje podataka pa se mora instalirati category\_encoders. Uradile smo dva modela zato sto enkodiranje podataka jako utice na preciznost samog modela.

* Otvorite fajl predikcija\_mec1.py.
* Pokrenite projekat da vidite preciznost modela kao i faktore koji najviše utiču na sam model. Rezultat će biti ispisan u terminalu.
* Otvorite fajl predikcija\_meca2.py
* Pokrenite projekat. Accuraccy ce biti ispisan u terminalu

3.Head To Head

* Otvorite fajl head2head.py.
* Na 61. liniji koda možete uneti ime i prezime bilo kog igrača sa spiska, i kao rezultat dobiti broj pobeda svakog od njih u međusobnim susretima. Rezultat će biti ispisan u terminalu.

4. Grafički prikaz uticaja različitih faktora na performanse 10 najboljih igrača

* Otvorite fajl grafici.py.
* Pokrenite projekat. Detaljan opis svih grafika će se nalaziti u izveštaju, a svaki grafik ima naslov koji ga opisuje.