

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Koncept systemu</b>	<b>2</b>
1.1	Sugerowanie przeciwników . . . . .	2
1.2	Podstawowe kryterium dopasowywania . . . . .	2
1.3	Satysfakcja - heurystyki . . . . .	2
1.4	Czynniki wpływające na szansę umówienia spotkania . . . . .	2
1.4.1	Poziom umiejętności drużyn - rezygnacja z tego raczej . . . . .	2

# **1 Koncept systemu**

## **1.1 Sugerowanie przeciwników**

Jednym z podstawowych celów systemu jest wspomaganie procesu poszukiwania rywali do gry. Warto zaznaczyć, że osobą podejmującą decyzję o wyzwaniu drużyny na pojedynek jest kapitan drużyny (w zgodzie z zawodnikami), system nigdy nie podejmuje decyzji samodzielnie – jego funkcją jest zasugerowanie kapitanowi przeciwników oraz "wyjaśnienie" każdej z sugestii.

## **1.2 Podstawowe kryterium dopasowywania**

Podstawowym celem dopasowywania przeciwników jest maksymalizacja satysfakcji z gry drużyn oraz maksymalizacja szans na umówienie spotkania.

## **1.3 Satysfakcja - herustyki**

Satysfakcja z gry jest pojęciem niemożliwym do zmierzenia. Dlatego w celu umożliwienia oceny potencjalnej satysfakcji z rozgrywki dwóch drużyn zostały zdefiniowane następujące przesłanki, z których może wynikać satysfakcja z gry:

1. przybliżony poziom umiejętności drużyn,
2. przybliżony wiek zawodników,
3. dobre wspomnienia po poprzednich rozgrywkach,
4. poziom fair play drużyny przeciwnej...

### **1.3.1 Poziom umiejętności drużyn - rezygnacja z tego raczej**

Kluczowym czynnikiem wpływającym na satysfakcję płynącą z rozgrywki jest różnica umiejętności drużyn. Gra ze znacznie lepszymi bądź dużo gorszymi przeciwnikami może prowadzić do znudzenia drużyny lepszej, bądź zniechęcenia drużyny gorszej. Oczywiście w przypadku, gdy obydwie drużyny są bardzo przyjaźnie nastawione, spotkanie takie może prowadzić do dobrych efektów t.j. przekazania wiedzy. <To trzeba lepiej ubrać w słowa, można zaznaczyć że opcjonalny moduł będzie sugerował drużyny wyłącznie na podstawie wyznaczonego poziomu umiejętności>.

## **1.4 Czynniki wpływające na szansę umówienia spotkania**

Przesyłanki dotyczące szansy na umówienie spotkania:

1. pokrywające się zadeklarowane godziny możliwości gry,
2. aktywność obydwu drużyn...