

# Követelmény specifikáció

## Jelenlegi helyzet leírása:

Statisztikákat jelenleg több helyről is elérhetjük többféle formában, de ezek javarésze általában egy casual player számára semmit, vagy nagyon keveset mondó adatok. Jelenleg a piacon nagyon kevés olyan szolgáltatás található, amely ezen adatok alapján konstruktív tanácsokkal látná el a játékost, hogyan javíthatna a saját játékán.

Ezen szolgáltatások csak havidíjas előfizetéssel vagy hasonlóképpen érhetőek el.

## Vágyalom rendszer leírása:

A kívánt rendszerben a felhasználó számára releváns stratégiákat, és tippeket találhat. Ezen információkat a korábbi teljesítménye alapján ajánljuk fel számára.

## A rendszerre vonatkozó pályázat, törvények, rendeletek, szabványok és ajánlások felsorolása:

A Riot Games és Riot API használatával kapcsolatos jogi információk:

Riot Games Terms of Service: <https://www.riotgames.com/en/terms-of-service>

Riot API general policies: <https://developer.riotgames.com/policies/general>

Riot API region specific policies: <https://developer.riotgames.com/policies/na-tournaments>

## Követelmény lista:

- 1) Gyors és megbízható statisztika bármely bevitt játékos meccseiről
- 2) Visszajelzés a meccsen elért eredményekkel kapcsolatban
- 3) A játékos fejlődését támogatandó, különböző képi és videós tartalmak szolgáltatása
- 4) A felhasználó korábbi teljesítménye alapján megállapítani a gyengébb
- 5) Bugmentes kezelőfelület és lekérdezések
- 6) A releváns adatok előtérbe helyezése, a 'clutter' háttérbeszorítása

## Irányított és szabad szöveges riportok szövege:

-Formailag hogyan képzelem el a programot?

Minél letisztultabb, lényegretörő, csak a fontos információkat mutassa elsőre, ha csak a felhasználó nem igényeli a részletesebb információk megjelenítését a meccsel kapcsolatban.

-Mik azok, amiket első körben lényeges információnak tart?

A játszott hőst, KDA-t, rálátási pontszámot, tárgyakat és az ölésekben való részvételi arányt.

-Milyen formában képzelem el a kibővített információk paneljét?

Egy timeline-szerű elrendezést képzeltem el, különböző grafikonokkal, a toronyrombolások időpontjaival és különböző objektívek elviteli idejével kibővítve.

-Mely adatok alapján állapítja meg egy játékos gyengeségeit.

Divízió-átlagokból állapítanám meg az egyes játékosokról, hogy a saját divíziójához képest milyen teljesítményt ért el az adott meccsen, illetve ez összehasonlítható lenne más divíziók átlagával is.

-Tudna példát mondani az előző kérdésre?

Például ha xyz játékosnak a rálátási pontszáma a megállapított divízió átlaga alatt van, akkor ezt a szoftver detektálná, és különböző guide oldalakra esetleg fórumokra irányítaná el a játékost, ahol ezzel kapcsolatban tanácsot kaphat nála jobb játékosoktól, hogy hogyan javíthat a saját játékának ezen aspektusán.

-Gyengeségek alapján tudná-e csoportokba sorolni játékosait? Ha igen, mik ezek a csoportok? Ha nem, miért nem lehetséges ez?

Igen, tudnánk, néhány példa az alacsony KDA-val rendelkező játékosok vélhetően passzívak, rossz rálátási pontszámmal rendelkező játékosok, könnyen gankelhető játékosok (például 15 perc előtt úgy halt meg többször is, hogy a halálához az ellenséges junglelemezőnek köze volt), sok goldot hagy felhalmozódni magánál, stb.

## Fogalomszótár:

Interaktív magyarázat /alapok: <https://www.leagueoflegends.com/hu-hu/how-to-play/>

## Számunkra releváns információk:

### K/D/A vagy KDA:

Egy hőshöz tartozó gyilkosságok, halálok, és támogatások száma.

### Rálátási pontszám:

A játékban a fontos információ az ellenség holléte ezért számosított formában megtekinthető minden játékos rálátási pontszáma. Ennek pontos számítási módja ismeretlen, viszont befolyásolja az elhelyezett őrszemek száma, a megölt ellenséges őrszemek száma, és az is, hogy milyen információkra teszünk szert az elhelyezett őrszemekkel.

### Gank:

A folyamat amikor az ellenséges csapat dzsungeles játékosa az ösvényünkre jön, hogy a saját csapatának előnyt szerezzen a megölésünkkel.

### Ösvény:

A pályán három ösvény található, ezek használatával közelíthetjük meg az ellenség nexus-át a neveik sorban, toplane, midlane és botlane, az 5 játékos közül 4 ezeken helyezkedik el 1-1-2 eloszlásban, ide érkeznek ki a minionok.

### Minionok:

A játék által vezérelt karakterek, akik fél percenként indulnak el a bázisunkból, az utolsó ütés bevitelével aranyra tehetünk szert belőlük.

### Dzsungel:

Az ösvények közötti pályaszakasz, ahol különböző szörnyek helyezkednek el, ezek közül kettő megölésével 1-1 buffot szerezhetünk, a többi megölésével pedig a dzsungeles játékos aranyra tehet szert.

### Arany:

Ebből vásárolhatunk tárgyakat a hősünk erősítéséhez.

### Buffok:

Több fajta buff van a játékban, melyek 2 alap fajta bonthatóak, az időszakos buffok és az arra a játékra permanens buffok. Az időszakos buffok (Piros, Kék, Baron) közül kettő különféle regenerációt nyújt, míg a harmadik felerősíti az ösvényen futó minionjainkat.

A sárkány buffok, amik a játék teljes időtartamára vonatkoznak, különféle statjainkra adnak erősítést, ezeknek 5 fajtája van:

- Water: Regenerációkat biztosít
- Earth: Ellenállásokat biztosít
- Fire: Sebzést biztosít
- Wind: Végző képesség újratöltési idő csökkentés

Ha az egyik csapat 4 sárkányt legyőz a játék folyamán, egy 5. fajta sárkány veszi át a helyüket, amivel ezek a bónuszok megduplázhatók egy kis időre, illetve egy bizonyos % életerő alatt azonnal kivégzi az ellenséges hőst, ha egy ilyen buffot birtokló játékostól kapott sebzést az elmúlt 3 másodpercben.

### Újratöltési idő:

Minden képességnek a játékban van egy meghatározott töltési ideje, ami lejártá előtt nem használhatjuk őket újra. Ezek időtartamát különböző tárgyakkal tudjuk csökkenteni.