

Rendszerterv:

-Egy olyan alkalmazást akarunk létrehozni, mely a Riot API kulcs és az idézői nevünk segítségével lehetővé teszi a meccsünk adatainak lekérését, lehetőleg minél részletesebben, gyorsan és könnyedén. Nem célja a különböző hősökhöz való tipp és tanácsadás, csak és kizárólag meccseredményeket akarunk mutatni, maximum később bővíteni a programunk, hogy éppen folyamatban lévő játékok adatait is ki tudjuk kérni és real- time elemezni, illetve a real-time és post-match adatok alapján general tanácsokat adni a játékosnak a készségei fejlesztéséhez.

-Rendelkezésünkre áll egy teljesen normál felhasználói PC, átlagos specifikációkkal, TKinter GUI toolkit, a Riot API, illetve API-kulcsunk, melyet a Riot gamestől minden fejlesztő (2 fő) saját magának megigényelt. Idő szempontjából a szorgalmi időszak első 5 hete áll rendelkezésünkre a prototípus bemutatására, ezenfelül pedig még 7 hét a project továbbgondolására, továbbfejlesztésére és polírozására.

-Programunk a különböző statisztikák személyre szabhatóságával akar kitűnni a hasonló appok és webes oldalak közül, illetve több meccs statisztikáiból összeállított játékos-profil alapján javasolt tanácsokkal akarja segíteni a felhasználót a játéka következő szintjére emelésében.

Például:

-Ha alacsony átlagos vision pontszámot lát a programunk a játékos által legutóbb játszott 10 játékban, akkor figyelmezteti a játékost erre írásban, és egy linken elvezeti a felhasználót egy warding guide-ra, ahol megtanulhatja ennek a fortélyait.

-Ha sok halált vesz észre a programunk a játék első 15 percében, amelyhez az elleséges junglernek is köze van (és a felhasználó ösvényen játszott), akkor elvezeti a felhasználót egy wave management guide-hoz

-stb...

-A programunk célja, hogy minél több adatot tudjunk szolgáltatni egy felhasználó által meghatározott meccsel/meccsekkel kapcsolatban, melyből a felhasználó könnyedén észreveheti, miben kell még fejlődnie a játék szempontjából, mi az, amiben jól teljesített és hol volt a meccsben az a pont, amelyből kifolyólag elvesztette vagy éppen megnyerte azt. Ezen észrevételeket a program maga is segítené beépített funkcióként.

-Fizikai környezet szempontjából python3-ba fogunk fejleszteni, illetve különböző pythonos toolkitek fogunk használni mely platformfüggetlen programot fog végeredményezni.

-Ezt a Riot API különféle lekérdezéseivel tudjuk megvalósítani, requestek és a megfelelő szűrések által az API-tól szerzett JSON-ból. A felhasználói felület TKInter-el fog készülni. A különféle képi asseteket a Riot fejlesztőknek szánt oldaláról fogjuk beszerezni, ezek egy .zip-ben találhatóak meg, ez tartalmazza a különböző championok portréjait, tárgyak képeit, stb. Divízióként 100-1000 lekérdezés alapján egy div. átlagot kreálunk és ezekkel hasonlíthatja össze a felhasználó a saját adatait.

Riot API: <https://developer.riotgames.com/apis>

Assetek: <https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/dragontail-11.20.1.tgz>

-Különösen nagy erőforrás ráfordítást nem igényel a dolog mindaddig, amíg tesztelési fázisban van a program, de ezek után ha piacra kerül mindenféleképpen ki kell bővíteni a hozzáférésünket az API-hoz, amit a Riot-al kell lekommunikálnunk, mivel az alap developer API kulcs maximálisan 100 requestre 'hajlandó' reagálni 2 percenként, ami a moderált számú felhasználó egyidejű kiszolgálására már nem elegendő.

-Tesztelnünk kell az eseteket, amikor a user nem megfelelő inputot ad meg (hibás API kulcs, hibás idézői név,

stb.) illetve, hogy a felhasználónak csak a megfelelő hozzáféréseket adjuk csak meg.

-A telepítés szempontjából csak a python3 és TKInter elérhetőségéről kell gondoskodnunk a felhasználó számítógépén, és a karbantartás különösebb odafigyelést nem fog igényelni, a játék minden egyes újabb patchénél csak a tárgyak/hősök/etc.-k leírásainak a frissítése lesz szükséges a programunk számára.