TalentFinder - Dokumentacja Konserwacyjna

# Spis treści

1. Wprowadzenie

2. Struktura Katalogów i Plików

3. Zależności

4. Konfiguracja

5. Rozszerzanie Funkcjonalności

6. Uruchomienie

# 1. Wprowadzenie

TalentFinder to projekt mający na celu analizę danych piłkarskich oraz ocenę talentów zawodników na podstawie zgromadzonych informacji z różnych źródeł, takich jak sofascore i transfermarkt. Dokumentacja ta ma na celu ułatwienie przyszłego rozwoju i konserwacji projektu.

# 2. Struktura Katalogów i Skryptów

TalentFinder/  
├── data/  
│ ├── flags/  
│ ├── players/  
│ ├── sofascore/  
│ └── transfermarkt/  
├── documentation/  
├── editdata/  
│ ├── add\_flags.py  
│ ├── flags\_KM.py  
│ └── merge\_two\_csv\_with\_flags.ipynb  
├── ml/  
│ ├── clasification /  
│ │ ├── Clasification\_transfer.ipynb  
│ ├── random\_forest /  
│ │ ├── Random\_forest.ipynb  
│ ├── regresion /  
│ │ ├── Regresion\_transfers.ipynb  
├── scrappers/  
│ ├── sofascore/  
│ │ ├── get\_players\_id.ipynb  
│ │ ├── get\_players\_ids.py  
│ │ ├── get\_ratings\_from\_sofascore.ipynb  
│ │ ├── get\_ratings\_from\_sofascore.py  
│ │ ├── players\_details\_sofascore\_scrapper.ipynb  
│ │ ├── players\_details\_sofascore\_scrapper.py  
│ │ └── scrapper\_sofascore.py  
│ └── transfermarkt/  
│ └── transfermarkt\_scrapper.py  
├── readme.md  
└──requirements.txt

# 3. Zależności

Lista zależności projektu znajduje się w pliku *requirements.txt*. Upewnij się, że wszystkie wymagane biblioteki są zainstalowane przed uruchomieniem projektu:

*pip install -r* *requirements.txt*

# 4. Konfiguracja

Przed uruchomieniem projektu, upewnij się, że dane są odpowiednio skonfigurowane i znajdują się w katalogu *data* oraz czy możliwe jest połączenie z bazą danych. Struktura danych powinna być zgodna z formatem używanym w skryptach.

# 5. Rozszerzanie Funkcjonalności

Aby dodać nową funkcjonalność do projektu, wykonaj następujące kroki:  
**1. Dodaj nowy skrypt lub funkcję:** Umieść nowy kod w odpowiednim katalogu, np. *database, scrappers, ml,* w zależności od jego przeznaczenia.  
**2. Aktualizuj istniejące skrypty:** W razie potrzeby zaktualizuj istniejące skrypty, aby uwzględnić nową funkcjonalność.  
**3. Testuj zmiany:** Sprawdź czy wprowadzone zmiany nie powodują błędów w istniejącym kodzie.

# 6. Uruchomienie

Aby wdrożyć projekt, wykonaj następujące kroki:  
**1. Zaktualizuj zależności:** Upewnij się, że wszystkie wymagane biblioteki są zaktualizowane w pliku *requirements.txt.*  
**2. Przygotuj środowisko:** Skonfiguruj środowisko produkcyjne zgodnie z wymaganiami projektu.  
**3. Uruchom skrypty:** Uruchom odpowiednie skrypty, aby pobrać i przetworzyć dane oraz trenować modele.