# python3

# postgresql

## Adatbázis létrehozása

Az előzetes tervekhez képest változtattam az adatmodellen.

* A Score táblában lesznek a játékosokhoz tartozó pontszámok. Ez fogja az összehasonlítások alapját képezni.
* A Player táblában találhatóak a játékosok személyére vonatkozó adatok.
* A Club táblában található a játékos csapata; a liga, amelyben játszik és hogy melyik ország, hanyadik divíziójában található (Pl.: Spanyol 2.osztály )



A több adatpont miatt egy másik adatforrást is választottam mellé (<https://www.kaggle.com/datasets/ktyptorio/football-manager-2020>). Ugyanannak az adatbázisnak egy későbbi (2020-as) verziója.

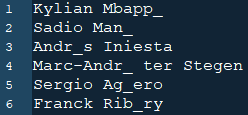
1. Adattisztítás

Az új (2020-as) adatforrás nem megfelelő karakterkódolással lett eredetileg elmentve, ennek következményeképp a játékosok nevében lévő speciális karakterek nem jól jelennek meg:



Megoldás:

* 1. Exportáltam az új adatforrásból érkező neveket egy csv fájlba.
  2. Írtam egy rövid python scriptet, ami beolvassa ezt az adathalmazt és kiválogatja belőle a hibás neveket.
  3. Ahol hibás karaktert talált, ott a karakter helyére egy ’\_’ karaktert helyettesített.



* 1. Ezt az új adathalmazt visszatöltöttem a PostgreSQL szerverre.
  2. Az régebbi (első) adathalmaz helyesen tartalmazza ezeket a neveket. A helyes neveket összevetettem a helytelen nevekkel és ahol csak egy karakter eltérés volt két név között, azt megtalálta.

(Az SQL-ben a string összehasonlításoknál a ’\_’ karakter azt jelenti, hogy annak a helyén bármilyen karakter szerepelhet. Ezért ezt helyettesítettem be a helytelen karakterek helyére).

* 1. A hibás nevek helyére behelyettesítettem a javított változatokat.

Ezzel a megoldással több, mint 10.000 értéket sikerült kijavítanom. További 9000 hibás adatot el kellett távolítanom, mivel azok nem szerepeltek a korábbi adathalmazban (valószínűleg ezek a játékosok befejezték az aktív pályafutásukat).

Ezenkívül voltak olyan játékosok, ahol nem volt megadva csapat. Itt egységesen ’Unknown’ értéket adtam meg nekik, hogy a megjelenítésnél látszódjanak ezek az értékek.

1. Adatstruktúra kialakítása

Importálom mindkét adathalmazt a PostgreSQL szerverre, ahol a mezők típusait már a bennük szereplő adatok szerint határoztam meg.

Létrehozok egy nagy ideiglenes táblát, amibe beleteszem mindkét adathalmaz adatait (játékosnév szerint megfeleltetve egymásnak). Ezt az ideiglenes táblát fogom darabolni és a végső táblákká alakítani.

Először a Club táblát állítom össze, mivel ez a legkisebb és nincsen idegenkulcsa.

Másodikként a Score táblát állítom össze. Ennek a mezőit mellékletként fejtem ki, a dokumentum végén.

Kapusoknál lényeges tulajdonságok:

* AerialAbility: Milyen messzire ér el a kapus ugró helyzetben.
* CommandOfArea: Mennyire valószínű, hogy egy levegőben ívelt labdát megszerez a kapus
* Communication: Mennyire jól tudja a kapus szervezni a védelmet
* Eccentricity: Mennyire valószínű, hogy a kapus jól reagál a váratlan helyzetekben
* Handling: Mennyire biztosan tudja elkapni a labdát
* Kicking: Milyen messzire tudja rúgni a labdát a kapus
* OneOnOnes: Mennyire jól teljesít a kapus az egy-az-egy elleni szituációkban
* Reflexes: Milyen gyorsan képes reagálni a lövésekre
* RushingOut: Mennyire jól tudja felmérni a kapus, hogy kirohanjon e a kapujából megszerezni a labdát
* TendencyToPunch: Mennyire valószínű, hogy a kapus csak kiüt egy fogható labdát, ahelyett, hogy elkapná azt
* Throwing: Mennyire pontosan tudja a kapus a csapattársaihoz dobni a labdát

Technikai tulajdonságok:

* Corners: Mennyire pontosan tudja elvégezni a játékos a szögletet
* Crossing: Milyen pontosan tudja a játékos a pálya széléről beívelni a labdát
* Dribbling: Mennyire hatékonyan tudja kezelni a játékos a labdát, amikor nála van
* Finishing: Mennyire pontosak a játékos kapura tartó lövései
* FirstTouch: Mennyire hatékonyan tudja átvenni és továbbítani a labdát a játékos
* Freekicks: Mennyire pontosan tudja elvégezni a szabadrúgásokat a játékos
* Heading: Mennyire pontosan tudja a kívánt helyre fejelni a labdát a játékos
* LongShots: Milyen pontosan tud kapura lőni messziről a játékos
* Longthrows: Mennyire messzire tudja bedobni a labdát a játékos
* Marking: Mennyire jól tud helyezkedni a játékos, hogy könnyen eljuthasson hozzá a labda
* Passing: Mennyire pontosan tudja passzolni a játékos a labdát
* PenaltyTaking: Mennyire pontosan tud elvégezni a játékos egy büntető rúgást
* Tackling: Mennyire hatékonyan tudja elvenni a játékos a labdát az ellenféltől, anélkül, hogy szabálytalankodna
* Technique: Mennyire jól tud magasabb technikai szintű

Szellemi tulajdonságok:

* Aggression: Mennyire valószínű, hogy a játékos belemegy egy fizikai konfliktusba
* Anticipation: Mennyire jól tudja a játékos felmérni a csapattársai és ellenfelei következő lépését a játékos
* Bravery: Mennyire hajlamos a játékos belemenni olyan szituációba, ami fájdalommal vagy sérüléssel járhat
* Composure,
* Concentration,
* Vision,
* Decisions,
* Determination,
* Flair,
* Leadership,
* OffTheBall,
* Positioning,
* Teamwork,
* Workrate,

Fizikai tulajdonságok:

* Acceleration,
* Agility,
* Balance,
* Jumping,
* LeftFoot,
* NaturalFitness,
* Pace,
* RightFoot,
* Stamina,
* Strength,
* Consistency,
* Dirtiness,
* ImportantMatches,
* InjuryProness,
* Versatility,

Adaptability,

Ambition,

Loyalty,

Pressure,

Professional,

Sportsmanship,

Temperament,

Controversy,

PositionsDesc,

Goalkeeper,

Sweeper,

Striker,

AttackingMidCentral,

AttackingMidLeft,

AttackingMidRight,

DefenderCentral,

DefenderLeft,

DefenderRight,

DefensiveMidfielder,

MidfielderCentral,

MidfielderLeft,

MidfielderRight,

WingBackLeft,

WingBackRight

1. s
2. s
3. s

# django

mvt leírás

dtl DJANGO TEMPLATE LANGUAGE

első django alkalmazás egy lightweight serverrel - localhost:8000, amit a django biztosít -> megvizsgál, hogy elég lesz e vagy kell az apache

első alkalmazás -> Hello World

# apache mod\_wsgi xampp