

V računalniški igri LOL se dve ekipi po 5 igralcev pomerita med seboj. Obstaja svetovno tekmovanje te igre, ki se vsako leto dogaja na drugem kraju in z različnimi ekipami igralcev iz različnih koncev sveta. V bazi hranimo podatke o ekipah, posameznih igralcih, različnih tekmah in njihovem rezultatu. V najinem spletnem vmesniku se bo dalo poiskati vse ekipe ki so nastopale, ter njihove dosežke skozi leta, to bo delovalo tudi za posamezne igralce in vloge.

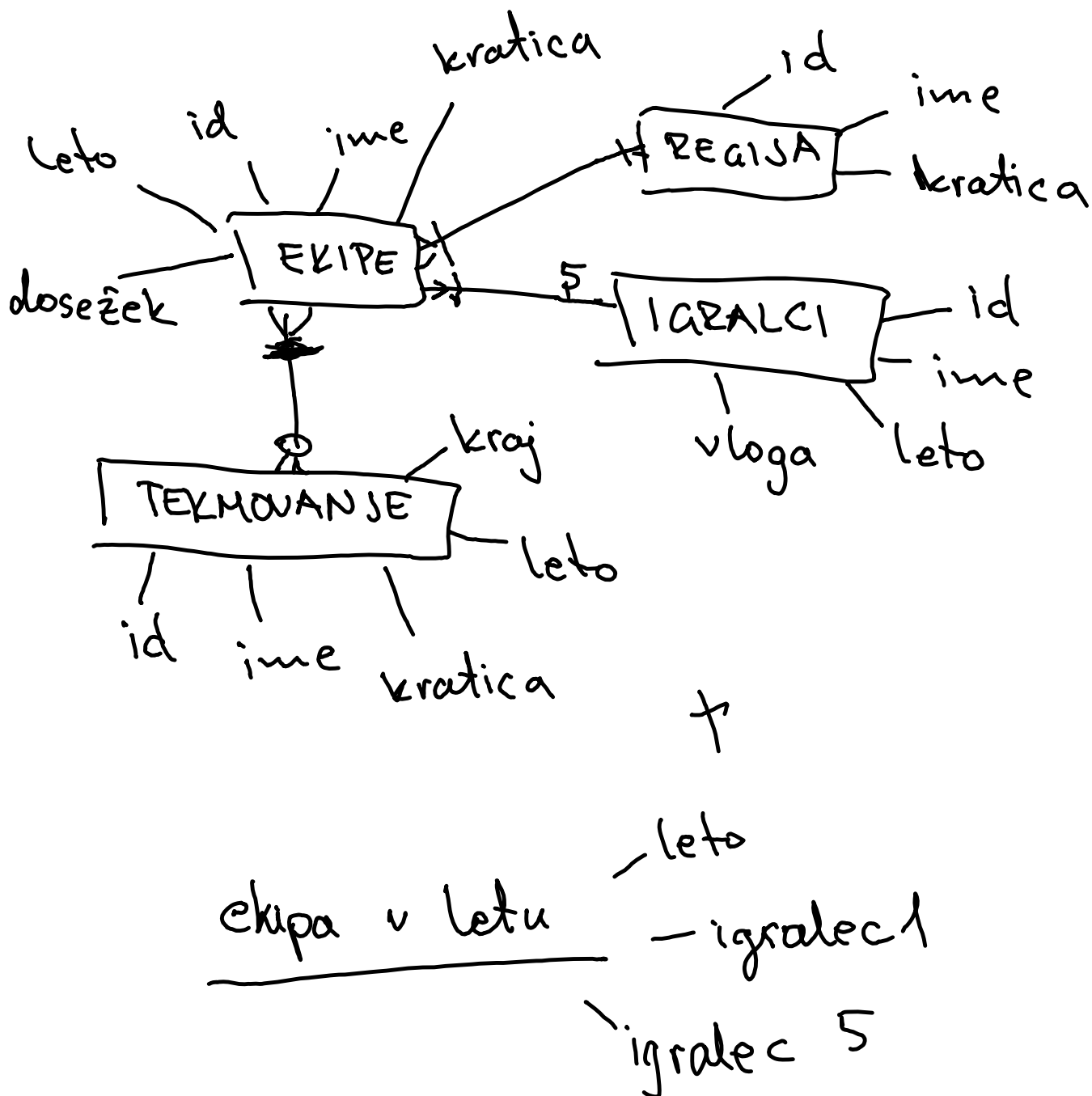
EKIPE: id_ekipa, id_regija, id_tekmovanje, ime, kratica, leto, id_igralca, dosežek

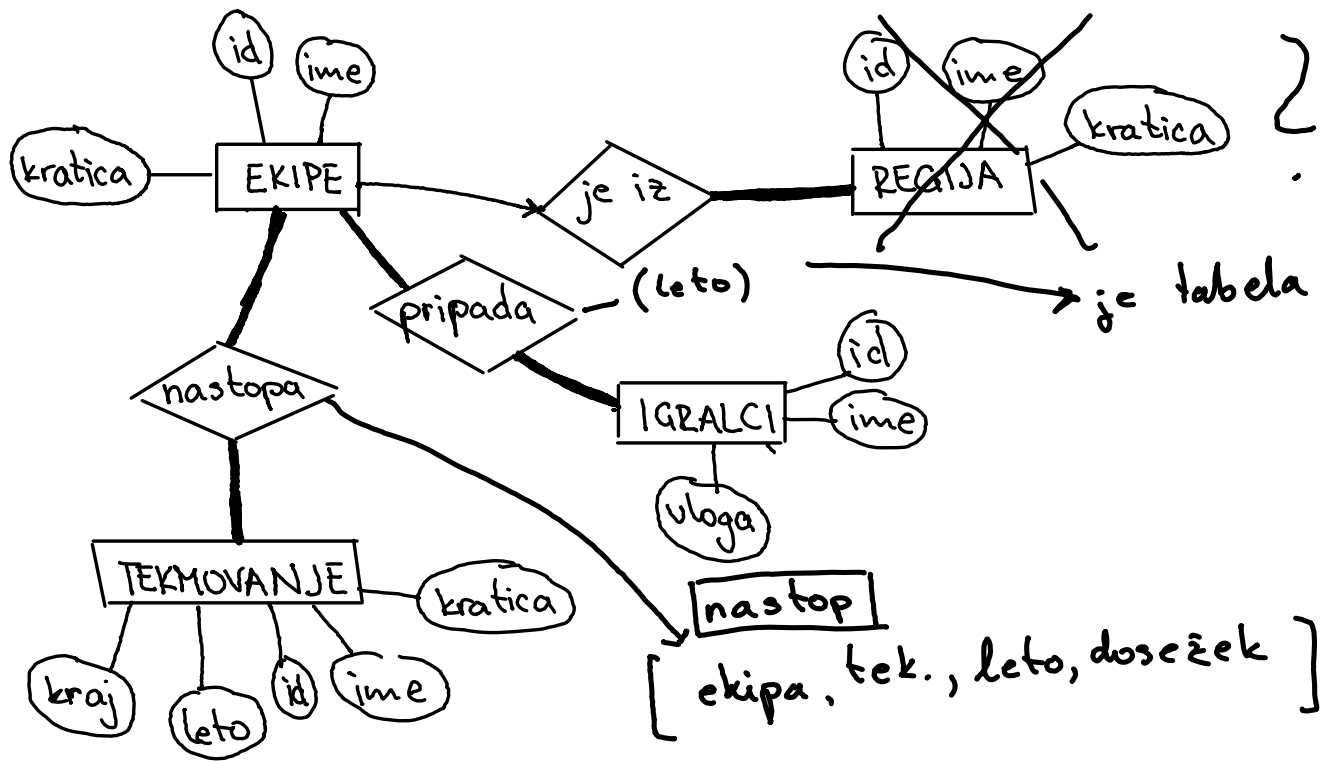
IGRALCI: id_igralca, id_ekipe, ime, leto, vloga/pozicija

REGIJA: id_regija, ime, kratica

TEKMOVANJA: id_tekmovanja, ime, kratica, leto, id_ekipa(zmagovalec), kraj
(worlds, mid-season)

<https://oracleselixir.com/>





1. baza

2. model.py

3&4 spletni vmesnik + html (problem za pol)

ekipe: team, GP, W, L, leto, tekmovalje

igralci: player, team, pos, GP, leto, tekmovalje

igre: gameid, league, year, date, game, side, position,
playername, teamname, champion, result

rezultati

izberi igre 1-3 (1-4, 1-5)

→ šestej result za zmagovalca

league leto tekma ekipa result