

CSGO

電競 賽程 公布管理組 (徵人)

GO 事業部規劃

未 完 成 方 向

1. upcoming post 繼續否？
 - 為何有點不想弄？(2017 下半年流年不利，心情差無心，連 GO match 都不想看。)
 - 能有個網頁可以 follow 喜歡隊伍的賽程，是還不錯，但當然不是必須的。主要是想看的時候，可以馬上有個網頁可以馬上看到想看的結果，不用在上去 Liquipedia 或 HLTV 然後要點老半天找老半天，才找的到喜歡的隊伍的賽程。Gosugamer.com 現在有了。
 - 知道原因了，這個東西應該是要在源頭就處理好。也就是在 steam 端就應該統一管理好，也就是這樣的公布管理系統應該要讓 steam 來做整合。steam 端建立 tournament-schedule-team 這樣的 model 後，建立一個網頁讓賽事單位在確認賽程後就直接進入網頁上去做賽事與賽程的輸入與公佈。然後提供 API 讓大家使用。不過也是正是因為他們沒有弄，我才會想要試試看做出一個測試網頁看看。我覺得應該不錯？或許可以推薦 Steam？不過這樣代表要管理 team 以及 tournament 兩個新的系統。這會是個很大的系統。不知道 steam 願不願意去管理這樣大的系統，是個蠻大的投資？
2. GO model 是否要更新成更正確的 model？(如果想用上足球聯賽)。試試一點點慢來，不急，一直想若是快點完成能應用上足聯該有多好，這樣反而覺得一直沒有去弄很煩，覺得問題很大。各個擊破。另外一直想著問題大，反而遲遲不肯動手，慢慢累積。除非足聯有動作，不然不 continue 了。2018Jan: 進一步整理後發現其實兩個 models 非常接近，需要做進一步的比較才會知道孰優孰劣。
3. GO 心得撰寫，整理加 TOC。(短多)

資 料 庫 賽 程 管 理 特 色

1. 可選擇自動輸入或手動輸入
 - (a) 手動輸入使用 tts_creation_template.py 檔。此步驟在隊伍的資料庫選擇上並沒有用上賽事單位的隊伍簡寫判斷，而是按照一排好的隊伍 list，來做賽程輸入，若資料庫找不到隊伍，代表 list 中的隊伍名稱找不到對應的資料庫資料。這個狀況時，程式會允許使用者手動輸入正確的隊伍名稱。因此此方法適合比賽不多的賽事，不需要去跑格式判斷程式。編輯隊伍 list 的方法如下，從官網右鍵複製包含隊伍名稱及比賽時間的賽程表，貼上 vim，用 vim 的快速組合鍵刪除所有不需要的東西，讓每一行剩下一個隊伍名稱，並且相連的兩個隊伍就是對戰的兩個隊伍。然後用我們 note 中整理的 vim 快速組合鍵將每個名稱加上" 及"，讓他變成一個 python string list。編輯好後複製後就可以貼進 tts_creation_template.py 檔中。見我網站的 db note page。
 - (b) 自動輸入，網頁上複製包含該網頁所有隊伍及對戰時間的表格後，貼上一 py 檔，去跑 test parsing.py，會自動分析格式取出隊伍名稱及對戰時間的程式。這對大型賽事較方便。如 ESL pro League 的巡迴賽，賽事有很多很多，就不適合手動輸入。目前在 test_scraping 資料夾。

網 頁 編 輯 特 色

1. upcoming post 已整合成可用文書處理系統 LYX 編輯，不須處理 raw html 檔。
2. upcoming post 目前是網路上少數可查找單一隊伍未來賽事的公開網頁，比 HLTV、Liquipedia 更方便。

last 10 git commits

2018-02-11 forgot html file.

2018-02-11 diylog updated. daddy page added.

2018-02-09 added starladder ileague s4 event.

2018-02-08 forgot to run str_replace.py.

2018-02-08 updated G0_upcoming and dbnote pages.

2018-02-08 tracking dbfile again.

2018-02-08 unfinish updated. remove login_required.

2018-02-05 git log updated. add event summit script.

2018-02-04 remove security middleware.

2018-02-04 pyany fetch 'before...' branch and testing.

2018-02-04 testing pyany merge.

2018-02-03 Stop tracking db.sqlite3.

2018-02-03 apply working files from "authentication .. db shouldn't track" branch except db file.

2018-01-31 Finally fixed lyx html export. Keywords: elyxr, magick convert, win xp, file system convert command conflict(there is a chance this is not the cause), command.encode(sys.getfilesystemencoding()) error

2018-01-30 csgo, dbnote, service, unfinish, logo png updated and added.

2018-01-28 el final added. unfinish update.

2018-01-25 el r9 added. unfinished updated. scraping now can work on liquipedia single elimination bracket. It can spill out team name and time. Not ideal but doable.

2018-01-22 EL r8.

2018-01-22 el r8 added.

2018-01-21 el r7 added. unfinished updated.

2018-01-20 go and unfinished post updated.

2018-01-20 forgot file workshop_unfinished.html

2018-01-20 Added workshop_unfinished.

2018-01-20 el r6 added.

2018-01-18 EL r5 added.

2018-01-15 r4 sche added.

2018-01-14 EL round3 added.

2018-01-13 EL round2 schedule created.

2018-01-12 submo files organized. gitlog updated.

2018-01-10 add round1. Add scraping_Eleague, still trying.
-----SUBMODULE LOG-----

2018-02-09 add starladder ileague s4 invitation py.

2018-02-05 add summit py file.

2018-01-28 el final.py

2018-01-25 r9.py

2018-01-22 tts template fix import path. adding tts_IEM_2018

2018-01-22 r8.py.

2018-01-21 r7.py

2018-01-20 r6.py