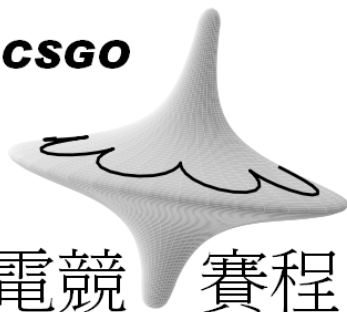


CSGO



電競 賽程 公布管理組 (徵人)

GO 事業部規劃

未 完 成 方 向

1. 3rd normalization written down, try implemanting? and how to compare?

資 料 庫 賽 程 管 理 特 色

1. 能有個網頁可以馬上看到想看的結果，不用在上 Go 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。
2. 可選擇模組輸入或腳本輸入
 - (a) 腳本輸入使用 `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) 模組輸入，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