

Fußballliga-Generator

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 5. November 2013, 18:38

[Zitat von mockauer](#)

Ich habe noch kleinen fehler festgestellt, wenn man editiert sind die Umlaute HTML-Codiert und ändert Sie nicht wieder um in ä,ö usw. wenn man es wieder absendet.

Danke. Zum fixen des Bugs muss Zeile 925 des Skripts (

PHP

```
$formulertext[] = ' <input type="text" name="team' . $i . '" size="15" maxl
```

) durch

PHP

```
$formulertext[] = ' <input type="text" name="team' . $i . '" size="15" maxl
```

ersetzt werden, also das "htmlentities(" und das ")" nach "\$this->list_of_names[\$i-1]" entfernt werden. Für die Leute, die das nicht selbst machen können/wollen habe ich die Pakete von oben mal aktualisiert. Speicherstände müssen nicht aktualisiert werden...

Als Input für eventuelle Programmiersuche und als Ersatz für die lausige Kommentierung meinerseits: Zur Bearbeitung der Punkte für Sieg/Unentschieden muss die team->getPoints()-Methode bearbeitet werden, zur Bearbeitung der Tore pro Spiel die league->play(). Ersteres wird auf jeden Fall irgendwann in die league verschoben werden, da dort ohnehin die gesamten Spiele im league->results-Array gespeichert sind. Dies würde es auch ermöglichen eine neue Saison mit den selben Teams weiterzuführen (ohne die Team-Klassen bearbeiten zu müssen). Es muss zudem bei einem Wechsel der Sportarten auch der gespeicherte Spielstand neu geladen werden, da im Moment die gesamten team-Objekte gespeichert werden (mittels serialize(), in der list->writeData()-Methode). Dies wird noch bearbeitet, da 1. ohnehin bereits geplant ist, die Speicherstände zu überarbeiten (s.o.), 2. die serialize()-Funktion in bestimmten php-Versionen fehleranfällig sein soll und 3. jegliche(!) Veränderung der team-Objekte die Löschung und Neuerstellung des gesamten Speicher-Prozesses einfordert.

Außerdem überlege ich, ob es nicht vielleicht sinnvoll wäre in diesem Rahmen auch gleich die league->loadData()- und league->writeData()-Methoden aufzusplitten, damit nur der jeweils notwendige Teil geladen und gespeichert wird. (Im Moment wird bei jedem neuen Spieltag nicht nur die Ergebnisse jedesmal neu abgespeichert, sondern auch Passwort inkl. Salt, die Tage zur Generierung der einzelnen Spieltage und einiges mehr.)

Es ist also noch einiges geplant, weshalb ich für Ideen von fähigen Leuten sehr dankbar wäre.