

# Fußballliga-Generator

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 9. November 2013, 13:18

## Zitat von Hendrik Wegland

Ich hätte noch eine Verbesserung:

Ich hatte mal testweise ne Liga mit 16 Teams angelegt und dafür 10 Städte eingetragen. Es resultierte darin, dass manche Orte doppelt und dreifach vertreten waren und manche gar nicht.

Es wäre schön schön, wenn alle Städte berücksichtigt werden, die man angibt. Macht aber natürlich nur Sinn, wenn die Anzahl der Städte  $\leq$  Anzahl der Teams ist.

Die Orte werden zufällig ausgewählt, wobei auch die angegebene Ortsgröße berücksichtigt wird. (genauer gesagt: Es wird eine Liste erstellt, in der  $8 \cdot$  (angegebene Größe auf Skala von 0-7)  $\times$  jeder Ort vertreten ist. Aus dieser Liste wird dann der Ort für die Mannschaft zufällig ausgewählt.) Das Verhalten war also auch mehr oder weniger so geplant. Aber du hast recht, es ist möglicherweise nicht so sinnvoll/toll. Ich werde mir mal Gedanken darüber machen, wie ich das ändere. Alternativer (nicht besonders toller) Workaround für bisherige Versionen ist auf jeden Fall, zunächst eine Liga erstellen zu lassen und dann manuell die Mannschaftsnamen im Admin-Login-Bereich anzupassen (oder gleich beim ersten Generieren fertige Vereinsnamen anzugeben. Diese werden nämlich, solange sie in ihrer Anzahl  $\leq$  der Anzahl der erstellten Teams sind in jedem Fall berücksichtigt.)

## Zitat von mockauer

SuperSache, ich kann es leider erst Montag bzw die nächste Woche richtig testen. Aber bisher klingt alles super.

2. Was mir aufgefallen, wie auch schon anderen viel 0:0 und ein "exotisches" Ergebnis auch kaum dabei, also meistens die gleichen Ergebnisse. Könnte man da eventl. noch

was drehen?

Nun, sooo selten ist ein 0:0 im RL-Fußball auch nicht. Aber allgemein gesagt/zu den exotischen Ergebnissen: Die Anzahl maximaler Tore/Spiel (und Mannschaft) ist momentan auf 5 festgelegt, wodurch nur sehr selten 6 Tore erzielt werden können, 7+ Tore gar nicht. Du kannst ja mal den entsprechenden Wert in der league.data erhöhen und schauen, was passiert. Aber ich werde auch trotzdem noch mal schauen, an welchen Rädern im Code ich drehen kann...