

# SIMONT HOCKEY SIMULATOR

## Information pour les Ratings de la Version 2

Dans la version 2, il y a eu beaucoup de modifications quant au rating; nouvelles côtes et de nouveaux champs ont été introduits pour les fichiers CSV des joueurs. Aussi, l'une des grandes modifications est que le STHS n'accepte plus de fichiers CSV pour mettre à jour les ratings. Le STHS besoin d'un fichier de rating. Un fichier de rating peut être créé par le *STHS Utility V2*. Le *STHS Utility V2* vous permet d'importer tous types de fichiers CSV dans l'histoire du STHS et ajouter quelques informations comme le nom du créateur, l'adresse courriel, l'année des ratings et un commentaire. L'utilisation de fichiers de rating qui ne peuvent pas être modifiés après qu'ils soient créés aidera à résoudre de nombreuses erreurs d'importation de fichier CSV vécu dans la version 1 STHS.

### Choses à Savoir :

Utilisation du caractère " dans les fichiers csv fait que aucun joueurs ou entraîneurs est importé correctement. Il faut mettre 0 au stats 15 et 16 d'un gardien pour qu'il soit importé correctement. Les numéros des positions sont :

- 1 = C
- 2 = LW
- 3 = LW & C
- 4 = RW
- 5 = RW & C
- 6 = RW & LW
- 7 = RW & C & LW
- 8 = D
- 9 = D & C
- 10 = D & LW
- 11 = D & LW & C
- 12 = D & RW
- 13 = D & RW & C
- 14 = D & RW & LW
- 15 = D & RW & LW & C
- 16 = G

Les numéros de Stats pour les joueurs sont : (Changés pour la V2)

#	Stats	Basez-vous sur * pour créer les ratings.
1	Checking	Nombre de mise en échec
2	Fight	Nombre de bataille
3	Discipline	Nombre de minute de pénalité
4	Skating	Vitesse du joueur
5	Strength	Force physique du joueur
6	Endurance	Endurance du joueur et
7	Durability	Tendance à se blessé
8	Puck Handling	Talent pour contrôler la rondelle
9	Face Offs	Pourcentage de mise en jeu gagné.
10	Passing	Nombre de passe
11	Scoring	Nombre de but
12	Defense	Plus et Moins
13	Penalty Shots	Nombre de but en fusillade
14	Experience	Expérience du joueur
15	Leadership	Leadership du joueur
16	Potential	Potentielle à devenir meilleur

# SIMONT HOCKEY SIMULATOR

Les numéros de Stats pour les gardiens sont : (Changés pour la V2)

#	Stats	Basez-vous sur * pour créer les ratings.
1	Skating	Vitesse de gardien
2	Durability	Tendance à se blessé
3	Endurance	Endurance du gardien
4	Size	Espace occupé par un gardien dans son filet
5	Agility	L'agilité du gardien.
6	Rebound Direction	Talent pour rediriger les rebonds
7	Style Control	Maitrise de son style.
8	Hand Speed	Vitesse des Mains
9	Reaction Time	Le temps de réaction global
10	Puck Control	Talent pour contrôler la rondelle
11	Penalty Shots	Talent en fusillade
12	Experience	Expérience du gardien
13	Leadership	Leadership du gardien
14	Potential	Potentielle à devenir meilleur

Les numéros de Stats pour les entraîneurs sont : (Même que la V1)

#	Stats	Basez-vous sur * pour créer les ratings.
1	Physical Style	Comment bon est l'entraîneur pour crée des stratégies physique.
2	Defense Style	Comment bon est l'entraîneur pour crée des stratégies défensive.
3	Offense Style	Comment bon est l'entraîneur pour crée des stratégies offensive.
4	Player Discipline	Comment bon est l'entraîneur pour gérer la discipline des joueurs.
5	Experience	Expérience de l'entraîneur
6	Leadership	Leadership de l'entraîneur
7	Potential	Potentielle à devenir meilleur

Pour les arbitres, le fichier d'exemple est assez simple à comprendre.

Quand vous aurez fini, envoyiez-moi ça par email et je vais le publié sur le site web du STHS en nous donnant le crédit.

Si vous avez des questions, vous pouvez me rejoindre par courriel ou par message privé sur le forum.

Merci.