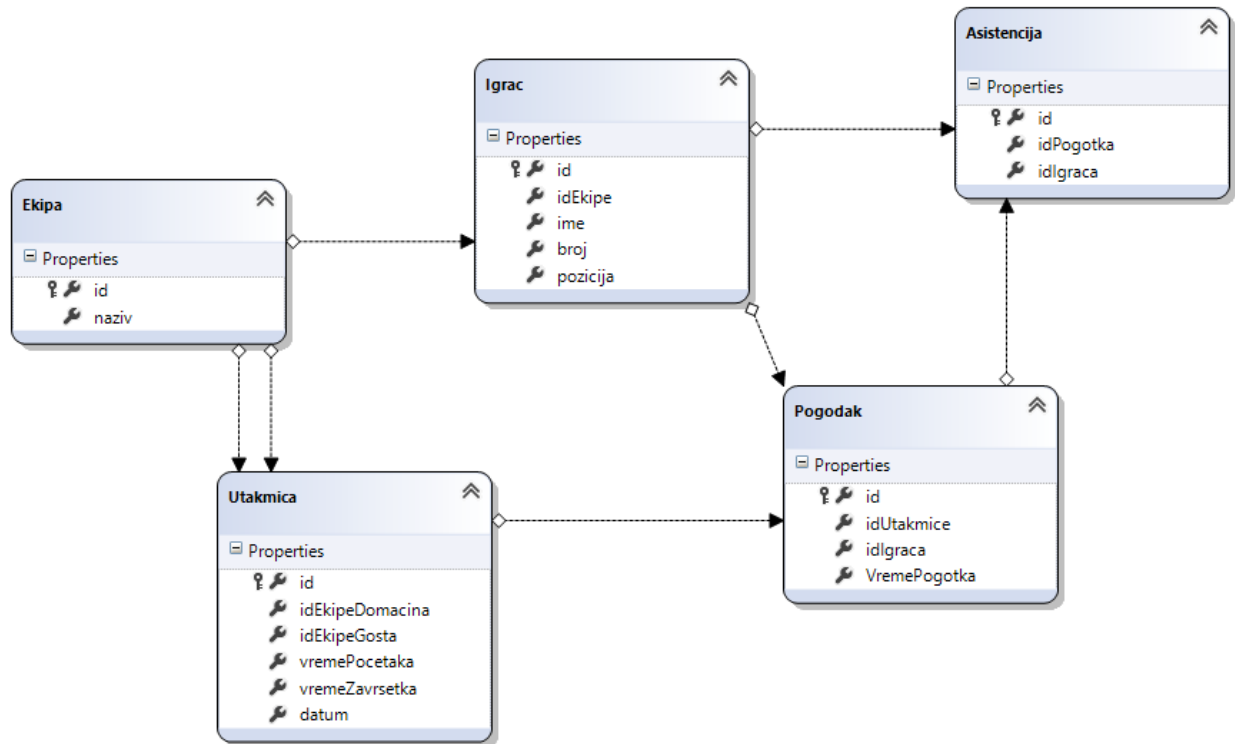


Подаци о фудбалским утакмицама једне лиге смештени су у базу података. Схема базе података приказана је на следећој слици:



Ваш задатак је креирање експертског система који ће на основу података из базе креирати потребне извештаје.

Потребно је креирати класе чињеница за сваку табелу из базе. Потребно је испоштовати следеће услове:

- Број на дресу играча може имати вредности од 1 до 25
- Позиција играча је Napad, Sredina, Odbrana или Golman
- Датум је низ карактера облика yyyy/mm/dd
- Време је низ карактера облика hh:mm

При позивању наредбе `reset` учитавају се по минимум два чињенице за сваку од описаних класа. На старту програма исписује се листа тимова који учествују у лиги. Потом се кориснику даје могућност да унесе запис о новој утакмици. За унету утакмицу испитати да ли је одиграна, уколико јесте корисник може унети податке о погоцима и асистенцијама.

Проверити да ли су подаци о головима исправно унети, ако постоји гол чије време није унутар времена одигравања утакмице потребно је обрисати ту чињеницу. Даљи ток програма пружа потребне извештаје:

- исписати тимове који нису одиграли ни један меч,
- исписати имена будућих утакмица у формату:
 - назив домаћина - назив госта, датум и време одигравања
- исписати резултате свих одиграних мечева,
- пронаћи најбољег асистента лиге и исписати његово име,
- исписати имена голмана који не носе уобичајене бројеве 1 и 13, као и називе клубова за које наступају.

Потом корисник уноси име тима. Затим експертски систем треба испитати да ли је тај тим постигао макар један гол на свакој утакмици као домаћин и исписује поруку о томе.

На крају рада програма потребно је исписати сортирану табелу лиге по броју остварених бодова.

НАПОМЕНА: Дозвољено је креирање нових класа као и проширење постојећих класа. Свој рад предати у облику `python` скрипте `ekspertski_sistem.py` на локацији:

- `~\Desktop\Rad\ImePrezimeBrojIndeksa\`

Време рада – 1h 45min.