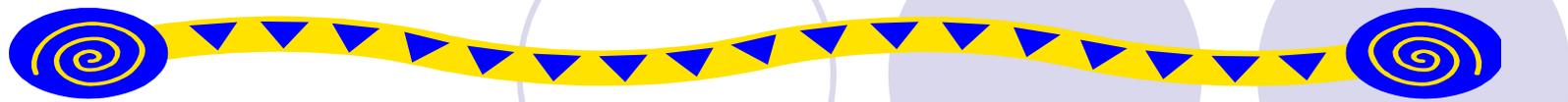
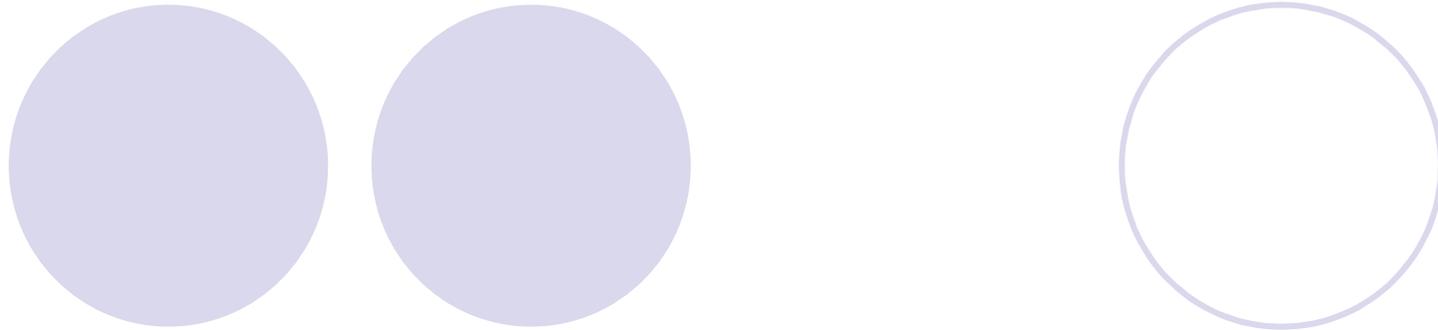


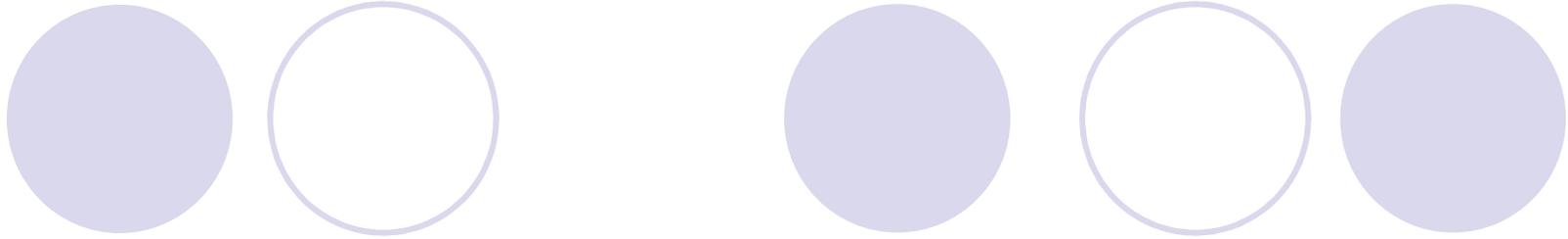
卒業研究中間発表



スコアブックの製作



情報学部 二宮正樹



| 種目 | ソフトの項目の特徴 |
|--------|-----------|
| 卓球 | |
| バドミントン | |
| テニス | |
| バレー | |
| サッカー | |
| バスケット | |
| ハンド | |
| ホッケー | |

ラリー経緯、サーブの種類(卓球のみ?)、得点の仕方



目次

1. テーマ
2. 動機・目的
3. 現状
4. 課題・今後のスケジュール

1. テーマ



スコアブックの製作

2. 動機・目的



勝てない..

簡単に弱点を
知りたい

卓球にゲーム理論は適用できるのか？

スコアブックはあるのか？

夏季オリンピック球技スポーツの特徴づけ

| | 2人 | 3人～ | 特徴 |
|------|---------------------|---------------------------------------|---|
| ネット型 | 卓球 バドミントン テニス | バレー6 | 中央がネットなどで仕切られている 2つのチームが入り乱れず 打球・返球のミスが得点につながる |
| ゴール型 | | サッカー11 バスケット5 ハンドボール7 ホッケー11 | 場内で2つのチームが入り乱れてボールを奪い合う 相手のゴールエリアにボールを入れることによって得点を競う |

3.現状

スコアボード

試合データの選択

選手別集計

| 選手名 | 回数 | ポイント | エラー | 成功率% | |
|-----|------|------|-----|------|-------|
| 2: | 1 | 0 | 1 | 0.0 | |
| 2: | アタック | 1 | 1 | 0 | 100.0 |
| 2: | サーブ | 1 | 1 | 0 | 100.0 |
| 2: | ブロック | 2 | 2 | 0 | 100.0 |
| 3: | | 3 | 0 | 3 | 0.0 |
| 4: | サーブ | 1 | 0 | 1 | 0.0 |
| 5: | | 1 | 0 | 1 | 0.0 |

バドミントン ラリーポイント制ダブルス 主催支援ソフト ろり〜君 version 1.00 (c)2006 Uncle Fuku

試合中止

0

プレイヤー B

プレイヤー C

プレイヤー A

プレイヤー D

0

レット

左の勝ち

右の勝ち

プレイヤーA

プレイヤーB

プレイヤーC

プレイヤーD

プレイヤーA S 0

プレイヤーB

プレイヤーC R 0

プレイヤーD

| 先攻 | 守備位置 | 選手名 | 背番号 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|------|-----|-----|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | |
| 22 | ① | | | | | | |
| 23 | | | | | | | |
| 24 | | | | | | | |
| 25 | | | | | | | |
| 26 | | | | | | | |
| 27 | | | | | | | |
| 28 | | | | | | | |
| 29 | | | | | | | |
| 30 | ② | | | | | | |
| 31 | | | | | | | |
| 32 | | | | | | | |
| 33 | | | | | | | |
| 34 | | | | | | | |
| 35 | | | | | | | |
| 36 | | | | | | | |
| 37 | | | | | | | |
| 38 | ③ | | | | | | |
| 39 | | | | | | | |
| 40 | | | | | | | |
| 41 | | | | | | | |
| 42 | | | | | | | |
| 43 | | | | | | | |

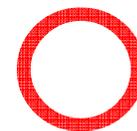


4. 仮説

有効的でない



データによって今までの戦略が変わる



4. 仮説と今後のスケジュール

- 既に業界内では存在している
- 有効的でない

