

# スコアラースステムの構築

## テニス为例として

965014 乾 晋輔

(指導教員 速水 治夫教授)

### 1. まえがき

多くの人がスポーツをしている。しかし、試合を行っても面倒などの理由で結果を記録しないあるいは各人の記録方法が異なるため管理が大変である。そのため、自分の成績や対戦相手との相性を分析するといったことができない。

本研究では試合結果を簡単に記録、それを基に集計するシステムを構築した。本システムはクラブテニスや一般のテニスサークルなど、仲間内で試合を行う場合に利用する事を想定している。

### 2. システム構成

本システムは Microsoft Access 97 で作成した。利用者が行う項目は利用者入力、試合結果入力、集計作業である。

#### (1) 利用者入力

メンバーを登録することで、利用者テーブルに格納される。このテーブルを基に試合結果入力時にプレイヤーの名前をマウスで選択・入力できる。また集計結果を名前順で表示する。

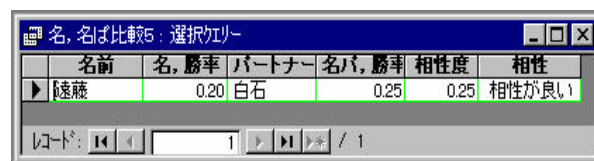
#### (2) 試合結果入力

日付、プレイヤー四人の名前(本人・パートナーと相手1・相手2)、得失ゲーム数を入力し、試合結果入力テーブルに格納される。

#### (3) 集計作業

集計作業では結果入力テーブルを参照して処理をする。集計項目は行った試合結果の表示、合計試合回数・勝率、相性である。どれも名前の入力だけで集計する。行った試合表示では、一人の名前を入力することでその人が行った

試合をすべて表示する。合計試合回数・勝率は、個人とペアの二種類の集計ができ、試合回数、勝利回数、敗北回数、勝率が表示される。相性は全体の勝率と特定の勝率を比較することで相性度という数値により表示する。数値により表示することで相性の影響する割合が確認できる。本人とパートナーの相性を分析した結果を図1に示す。



名前	名, 勝率	パートナー	名バ, 勝率	相性度	相性
遠藤	0.20	白石	0.25	0.25	相性が良い

図1 分析結果

### 3. 評価

本システムを著者の所属するテニスサークルのメンバーに使用してもらったところ、操作が簡単で良い、時間をかけずに入力・集計できるという評価を得た。しかし期間ごとの試合の集計などができれば良いという意見もあり、機能の充実が必要である。

### 4. むすび

面倒な試合結果の入力・集計が簡易操作で管理できるシステムを構築できた。本システムで記録する時間の短縮や集計する手間を省くことができる。即ち「私設スコアラ」を得ることができた。しかし、試合内容の説明を記録できない、間違っって入力したデータの削除が面倒であるという欠点があり、これらの改善が今後の課題に挙げられる。