

携帯端末による野球スコアブックシステムの構築

995221 森 洋行

(指導教員 速水 治夫 教授)

1. はじめに

野球をするにも見るにも重要なことは選手一人一人の個人結果であることやチーム全体のスコアである。スコアをつけるには専用のスコアブックが必要になる。しかし、従来のスコアブックはベンチのない一般のグラウンドでかさばり、書き込みにくい。また、選手名や打撃結果など小さな記入欄が多すぎて細かい作業になる。

2. 目的

このような問題点を解決するために、本研究では、一般のグラウンドでの書き込みやすい野球スコアブックの構築を目的とした。具体的に PDA (Personal Digital Assistants) を用いて、メモ帳感覚でスコアをつけることを提案した。

3. システム構成

本システムは PDA の中でも一番普及率の高い Palm を使用し、野球スコアブックシステムを NS Basic for Palm OS 3.0 を用いて構築した。また、POSE (Palm OS Emulator) を用いて、PC 上で構築した。スタイラスペンを使用してタップすることにより、スコアをつけることができるようになっている。画面は選手登録画面、試合スコア画面、打撃スコア画面、投手スコア画面の 4 つに分けられており、図 1 のような画面構成となっている。打撃スコア画面を POSE 上の画面で図 2 に示す。

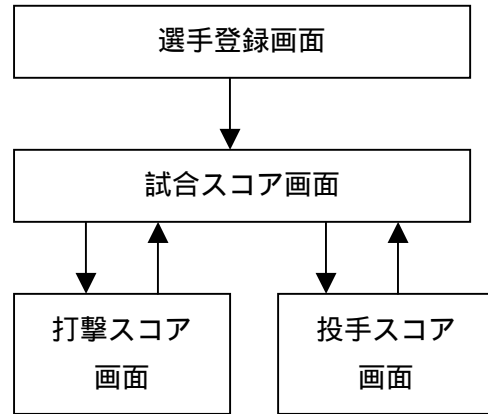


図 1. 画面構成

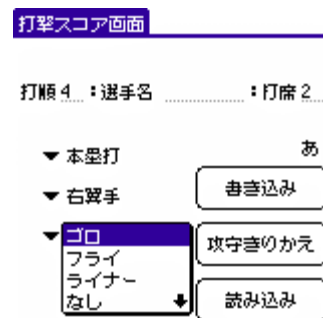


図 2. POSE 上の画面

4. まとめ

野球スコアブックの一通りの機能を果たすことができる。本システムは PDA を用いることによって、既存のスコアブック入力時のかさばりや、入力のしづらさが改善された。また、書き込んだスコアを試合終了後だけでなく、試合中にも確認でき、打者の前打席の結果などがわかるようになっている。

今後、より実用性を指すためには、細かいスコア表示や、データを PC 上で管理することが上げられる。