

## 進捗報告

### 1 私服を用いての実験

トップス、ボトムス、シューズ各 5 着ずつの計 125 個のコーディネートデータを作成し、点数を調べ、ヒストグラムに表した。

図 1 にそれぞれの点数と、ヒストグラムの度数や境界値などの情報を示す。また、図 2 にそのヒストグラムを示す。

```

オリジナルの配列score:
[-12.537647 -8.554392 -12.164585 -9.972933 -10.219254 -12.421871
-8.878305 -11.546728 -9.624128 -9.544595 -12.625631 -8.51963
-11.885075 -9.794973 -9.535348 -14.210392 -10.229816 -12.48201
-10.894321 -9.583359 -12.560074 -9.099512 -11.985336 -10.076429
-9.78973 -13.849571 -10.307928 -13.079329 -11.195908 -11.12739
-12.952736 -10.000883 -11.791086 -10.160145 -9.793758 -13.932106
-10.292595 -12.775082 -11.04144 -10.418177 -14.706843 -11.269505
-12.590483 -11.368521 -9.653876 -13.385881 -10.51512 -12.518935
-10.900034 -10.367099 -13.527356 -9.868176 -13.304824 -11.049023
-11.214233 -12.81615 -9.700405 -12.142435 -10.165332 -10.030621
-13.512234 -9.737717 -12.896727 -10.779125 -10.412046 -14.046661
-10.501053 -12.47477 -10.885085 -9.471645 -12.019823 -9.010086
-11.6497755 -9.699224 -9.358494 -12.439879 -8.455003 -12.406663
-9.969204 -10.404119 -12.633537 -9.086511 -12.0646305 -9.934938
-10.040897 -12.582485 -8.470171 -12.167833 -9.84118 -9.77659
-14.007729 -10.024691 -12.585045 -10.780986 -9.6855755 -12.102822
-8.669795 -11.848814 -9.735872 -9.620718 -13.723047 -10.321411
-13.690864 -11.4492855 -11.7964525 -13.236567 -10.359291 -12.73918
-10.770151 -10.821695 -13.969845 -10.458996 -13.543692 -11.443724
-11.2638035 -14.808346 -11.474474 -13.395649 -11.815708 -10.571814
-12.9127445 -10.152719 -12.729699 -10.790812 -10.629695 ]

scoreの度数:
[ 3  8  9 18 13 12 17 25 12  8]

score_histのshape:
(10,)

scoreの階級を区切る値:
[-14.808346 -14.173012 -13.537677 -12.902343 -12.267009 -11.631674
-10.99634 -10.361006 -9.725672 -9.090337 -8.455003]

score_binsのshape:
(11,)

```

図 1: コーディネートの点数と、ヒストグラムの情報

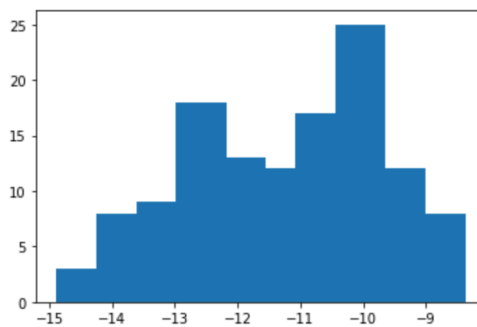


図 2: コーディネートの点数のヒストグラム

では具体的に高い点や低い点を取ったコーディネートがどんなものなのかを見ていく。図 3 に上位 3 つと下位 3 つのコーディネートを示す。



図 3: 上位, 下位それぞれ 3 つのコーディネート

次に、ヒストグラムの境界値付近のコーディネートを見ていく。図 4 に左から右に点数が上がっていく様子を示す。



図 4: ヒストグラム境界値付近のコーディネート

このような具体例からわかることは、確かに点数が上位のコーディネートの方が個人的に気に入るものが多いが、図 3 の 125 位のコーディネートなどの下位のコーディネートでも気に入るものはあったため、足切り点数を設けてしまうのはもったいない気がした。もうちょっとアイテムを増やせば、より良い組み合わせのものは増えるだろうと思われる。ペナルティの点数はどう決めれば良いでしょう。