

## 進捗報告

### 1 アイテムの使用回数制限

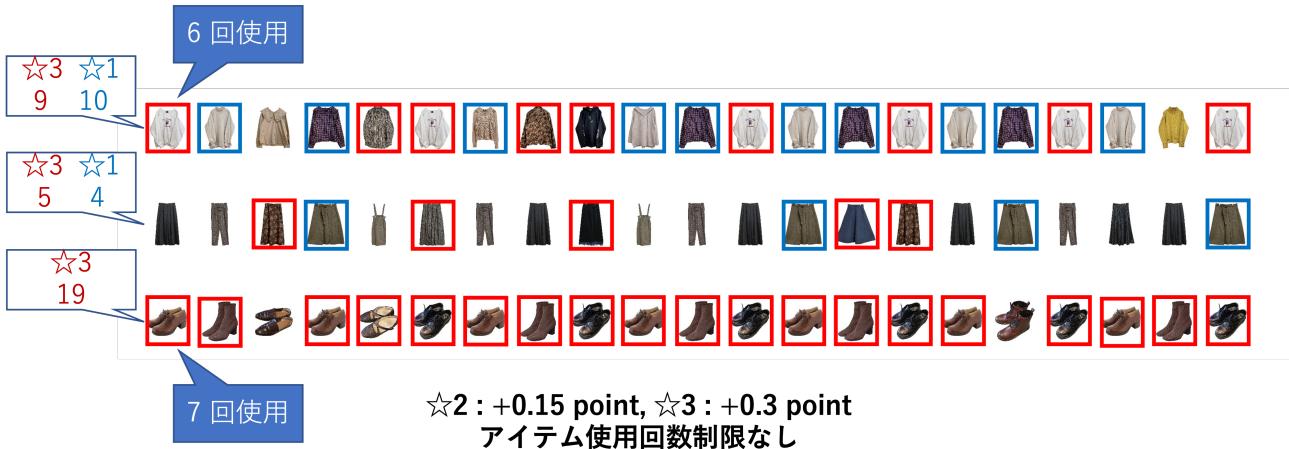


図 1: アイテム使用回数制限なしの場合の着回しプラン

図 1 に示すように、各アイテムの使用回数に制限を設けないと 1 つのアイテムが 2 日おきに使用されてしまうケースがある。いくらお気に入りのアイテムといえど、もっと満遍なく服を着まわして欲しいので、使用できる回数に制限を設けた。制限回数は日数 / 各アイテムの数 + 2 としている。(+2 という数字はかなり感覚的な数値なので、もう少し説得力のある式にしたい)

図 2 にアイテムの使用回数を制限した場合の着回しプランを示す。トップスでは  $\star 3$  アイテムの白いスウェットが 2 日おきに使用されていたのが解消され、他の  $\star 3$  アイテムの出現頻度が 1 上がっている。同様に  $\star 1$  アイテムでも 2 日おきに使用されていたのが解消され、 $\star 2$  アイテムの使用頻度が上がっている。ボトムスでは  $\star 3$  アイテムの使用頻度が上がっている。



図 2: アイテム使用回数制限ありの場合の着回しプラン

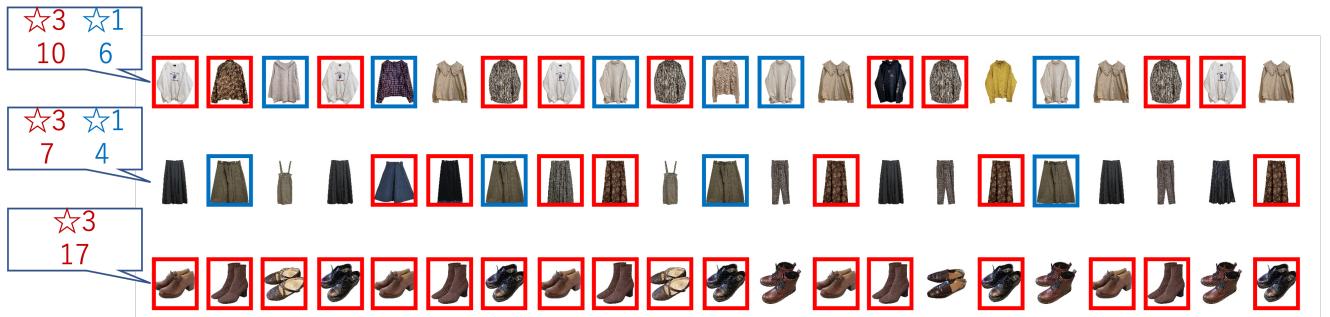
## 2 加算するお気に入りポイントの調整

☆2, ☆3 アイテムで加算されるポイントの値を調整して、着回しプランがどのように変化するかを調べた。図 3, 4 に ☆3 のポイントだけ上げた場合の着回しプランと、☆2, ☆3 アイテムの両方のポイントを上げた場合の着回しプランを示す。トップスにおいて、☆3 のポイントだけ上げるよりも☆2, ☆3 両方のポイントを上げた場合のほうが☆3 アイテムの使用頻度がより上がり、☆1 アイテムの使用頻度がより下がる結果となった。主観的ではあるが、実際図 4 の着回しプランが結果として提示されても、いい塩梅に感じ満足するプランになった。



☆2 : +0.15 point, ☆3 : +0.5 point  
アイテム使用回数制限あり

図 3: ☆2 : +0.15 point, ☆3 : +0.5 point の場合の着回しプラン



☆2 : +0.25 point, ☆3 : +0.5 point  
アイテム使用回数制限あり

図 4: ☆2 : +0.25 point, ☆3 : +0.5 point の場合の着回しプラン