## Komputerowe systemy rozpoznawania

2019/2020

Prowadzący: dr inż. Marcin Kacprowicz

poniedziałek, 12:00

Radosław Grela 216769 Jakub Wąchała 216914

# Zadanie 2: Lingwistyczne podsumowania baz danych

#### 1. Cel

# 2. Wprowadzenie

#### 2.1. Funkcja trapezoidalna

Funkcja trapezoidalna przyjmuje 4 parametry a, b, c, d, dla których spełniony jest warunek a  $\leq$  b  $\leq$  c  $\leq$  d. Jej wzór jest następujący [1]:

$$\mu_A(x) = \begin{cases} \frac{x-a}{b-a} & \text{gdy } x \in (a, b), \\ 1 & \text{gdy } x \in [b, c], \\ \frac{d-x}{d-c} & \text{gdy } x \in (c, d), \\ 0 & \text{w przeciwnym razie.} \end{cases}$$
 (1)

#### 2.2. Funkcja trójkątna

Funkcja trójkątna jest szczególnym przypadkiem funkcji trapezoidalnej. Przyjmuje ona trzy parametry a, b, c, dla których zachodzi warunek a  $\leq$  b

 $\leq$ c. Te parametry określają punkty "załamania" tej funkcji. Jej wzór jest następujący [4]:

$$\mu_{A}(x) = \begin{cases} \frac{x-a}{b-a} & \text{gdy } x \in (a, b), \\ 1 & \text{gdy } x = b, \\ \frac{c-x}{c-b} & \text{gdy } x \in (b, c), \\ 0 & \text{w przeciwnym razie.} \end{cases}$$
 (2)

#### 2.3. Funkcja Gaussowska

Funkcja Gaussowska jest definiowana przez 2 parametry które określają środek funkcji oraz jej szerokość. Wzór jest następujący [3]:

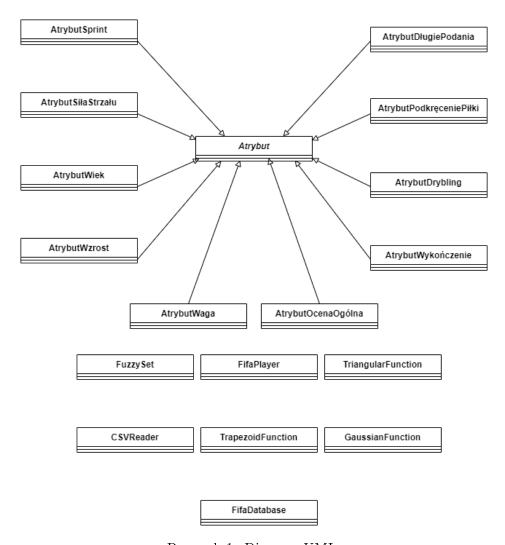
$$\mu_A(x) = e^{(-(\frac{x-\bar{x}}{\sigma})^2)}$$
 (3)

gdzie

- $\bar{x}$  jest środkiem funkcji,
- $\sigma$  określa szerokość krzywej Gaussowskiej.

## 3. Opis implementacji

Program został stworzony w języku C#. Graficzny interfejs użytkownika został stworzony przy wykorzystaniu Windows Presentation Foundation. W programie wykorzystaliśmy bibliotekę AForge. Poniżej przedstawiamy uproszczony diagram UML naszego programu.



Rysunek 1. Diagram UML.

- Klasy Atrybut i dziedziczące po niej reprezentują poszczególne kolumny w bazie danych
- CSVReader odpowiada za wczytanie pliku csv z danymi do programu
- FifaDatabse odpowiada za bazę danych, czyli przechowywanie wszystkich rekordów
- FuzzySet to klasa odpowiadająca za zbiór rozmyty
- Klasy TrapezoidFunction, GaussianFunction, TriangularFunction odpowiadają za odpowiednie funkcje przynależności
- FifaPlayer to klasa, która reprezentuje krotkę bazy danych.

## 4. Materially i metody

#### 4.1. Baza danych

Do przeprowadzania badań oraz do generowania podsumowań wykorzystaliśmy bazę danych dotyczącą piłkarzy z gry FIFA 20. Pochodzi ona ze źródła [2]. Składa się ona z 18278 rekordów posiadających 104 atrybuty. Do naszego projektu skorzystamy z 11. Są to następujące atrybuty:

- 1. Wiek age wartość z przedziału [16, 42]
- 2. Wzrost (w cm) height\_cm wartość z przedziału [156, 205]
- 3. Waga (w kg) weight\_kg wartość z przedziału [50, 110]
- 4. Ocena ogólna overall wartość z przedziału [48, 94]
- 5. Wykończenie attacking finishing wartość z przedziału [2, 95]
- 6. Dribbling skill dribbling wartość z przedziału [4, 97]
- 7. Podkręcenie piłki skill curve wartość z przedziału [6, 94]
- 8. Długie podania skill\_long\_passing wartość z przedziału [8, 92]
- 9. Sprint movement sprint speed wartość z przedziału [11, 96]
- 10. Siła strzału power\_shot\_power wartość z przedziału [14, 95]

Każda z kolumn jest typu całkowitego.

#### 4.2. Zmienne lingwistyczne

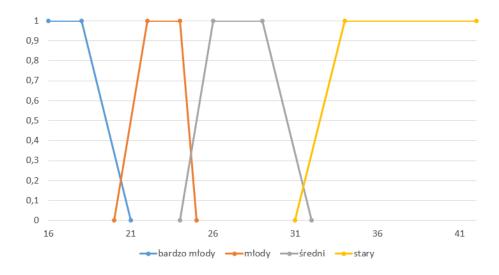
#### 4.2.1. Wiek

Należy zauważyć, że wiek w przypadku zawodnika piłki nożnej oceniany jest w inny sposób niż wiek przeciętnego człowieka.

- (16-21) bardzo młody
- (20-25) młody
- (24-32) średni
- (31-42) stary

Etykieta	a	b	С	d
bardzo młody	16	16	18	21
mlody	20	22	24	25
${ m \acute{s}redni}$	24	26	29	32
$\operatorname{stary}$	31	34	42	42

Tabela 1. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla atrybutu Wiek.



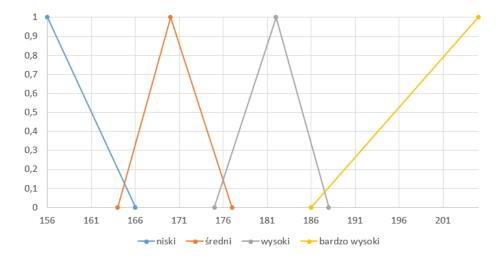
Rysunek 2. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Wiek.

#### 4.2.2. Wzrost

- (156-166) niski
- (164-177) średni
- (175-188) wysoki
- (186-205) bardzo wysoki

Etykieta	a	b	c
niski	156	156	166
średni	164	170	177
wysoki	175	182	188
bardzo wysoki	186	205	205

Tabela 2. Przyporządkowane parametry funkcji trójkątnej dla atrybutu Wzrost.



Rysunek 3. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Wzrost.

# 4.2.3. Waga

- (50-65) bardzo chudy
- (55-85) chudy
- (75-105) średni
- (95-110) gruby

Etykieta	$\bar{x}$	σ
bardzo chudy	50	8
$\operatorname{chudy}$	70	8
$\acute{ m s}{ m redni}$	90	8
$\operatorname{gruby}$	110	8

Tabela 3. Przyporządkowane parametry funkcji gaussowskiej dla atrybutu Waga.



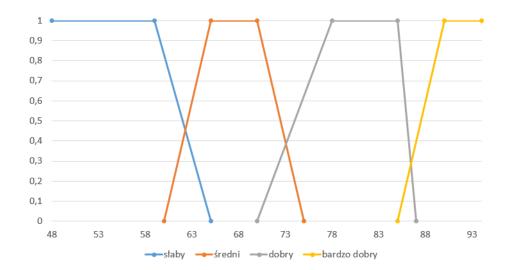
Rysunek 4. Funkcja przynależności (gaussowska) dla atrybutu Waga.

# 4.2.4. Ocena ogólna

- (48-65) słaby
- (60-75) średni
- (70-87) dobry
- (85-94) bardzo dobry

Etykieta	a	b	С	d
słaby	48	48	59	65
$\acute{ m s}{ m redni}$	60	65	70	75
$\operatorname{dobry}$	70	78	85	87
bardzo dobry	85	90	94	94

Tabela 4. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla atrybutu Ocena ogólna.



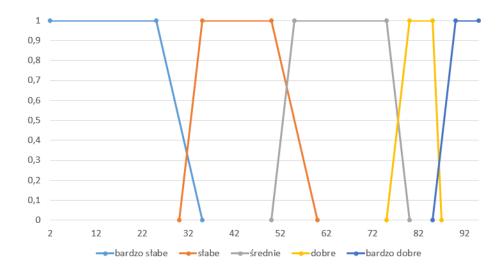
Rysunek 5. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Ocena ogólna.

## 4.2.5. Wykończenie

- (2-35) bardzo słabe
- (30-60) słabe
- (50-80) średnie
- (75-87) dobre
- (85-95) bardzo dobre

Etykieta	a	b	С	d
bardzo słabe	2	2	25	35
slabe	30	35	50	60
$\acute{ m s}{ m rednie}$	50	55	75	80
$\operatorname{dobre}$	75	80	85	87
bardzo dobre	85	90	95	95

Tabela 5. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla atrybutu Wykończenie.



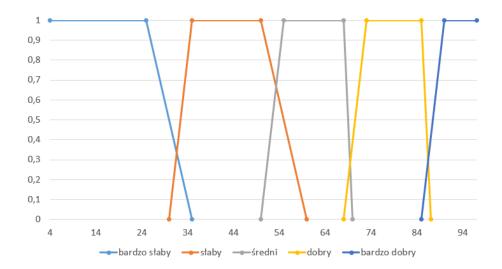
Rysunek 6. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Wykończenie.

# 4.2.6. Dribbling

- (4-35) bardzo słaby
- (30-60) słaby
- (50-70) średni
- (68-87) dobry
- (85-97) bardzo dobry

Etykieta	a	b	С	d
bardzo słaby	4	4	25	35
$\operatorname{slaby}$	30	35	50	60
$\acute{ m s}{ m redni}$	50	55	68	70
$\operatorname{dobry}$	68	73	85	87
bardzo dobry	85	90	97	97

Tabela 6. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla atrybutu Dribbling.



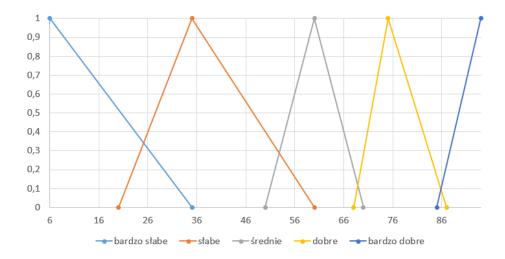
Rysunek 7. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Dribbling.

## 4.2.7. Podkręcenie piłki

- (6-35) bardzo słabe
- (30-60) słabe
- (50-70) średnie
- (68-87) dobre
- (85-94) bardzo dobre

Etykieta	a	b	c
bardzo słabe	6	6	35
${ m slabe}$	20	35	60
$\acute{ m s}{ m rednie}$	50	60	70
$\operatorname{dobre}$	68	75	87
bardzo dobre	85	94	94

Tabela 7. Przyporządkowane parametry funkcji trójkątnej dla atrybutu Podkręcenie piłki.



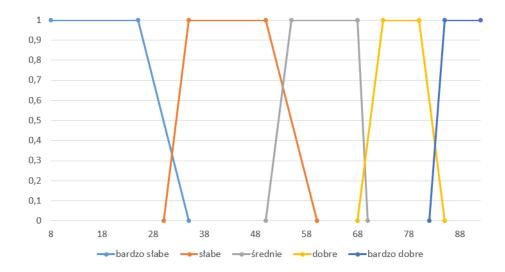
Rysunek 8. Funkcja przynależności (trójkątna) dla atrybutu Podkręcenie piłki.

## 4.2.8. Długie podania

- (8-35) bardzo słabe
- (30-60) słabe
- (50-70) średnie
- (68-85) dobre
- (82-92) bardzo dobre

Etykieta	a	b	С	d
bardzo słabe	8	8	25	35
slabe	30	35	50	60
$\acute{ m s}{ m rednie}$	50	55	68	70
$\operatorname{dobre}$	68	73	80	85
bardzo dobre	82	85	92	92

Tabela 8. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla atrybutu Długie podania.



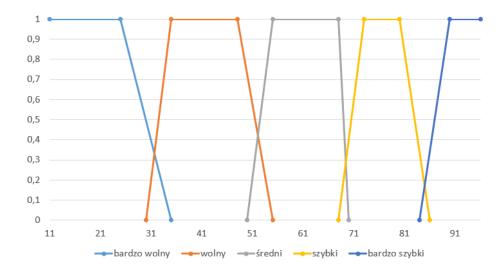
Rysunek 9. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Długie podania.

# 4.2.9. Sprint

- (11-35) bardzo wolny
- (30-55) wolny
- (50-70) średni
- (68-86) szybki
- (84-96) bardzo szybki

Etykieta	a	b	С	d
bardzo wolny	11	11	25	35
wolny	30	35	48	55
$\acute{ m s}{ m redni}$	50	55	68	70
szybki	68	73	80	86
bardzo szybki	84	90	96	96

Tabela 9. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla atrybutu Sprint.



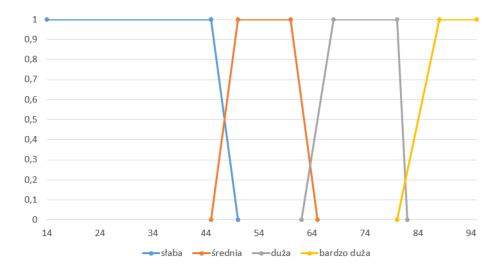
Rysunek 10. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Sprint.

## 4.2.10. Siła strzału

- (14-50) słaba
- (45-65) średnia
- (62-82) duża
- (80-95) bardzo duża

Etykieta	a	b	С	d
słaba	14	14	45	50
średnia	45	50	60	65
$du\dot{z}a$	62	68	80	82
bardzo duża	80	88	95	95

Tabela 10. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla atrybutu Siła strzału.



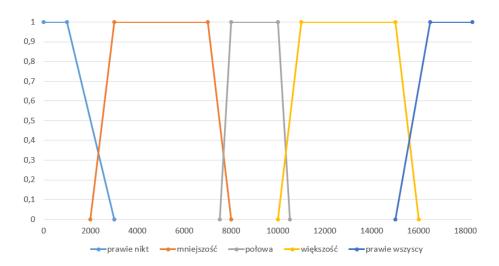
Rysunek 11. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Siła strzału.

## 4.3. Kwantyfikator

Poniżej przedstawiliśmy wartości parametrów oraz wykres funkcji przynależności dla kwantyfikatora. Liczba rekordów w naszej bazie danych wynosi 18278, dlatego wykres zawiera się w wartościach [0, 18278].

Etykieta	a	b	c	d
prawie nikt	0	0	1000	3000
${ m mniejszo}$ s ${ m \acute{c}}$	2000	3000	7000	8000
połowa	7500	8000	10000	10500
większość	10000	11000	15000	16000
prawie wszyscy	15000	16500	18278	18278

Tabela 11. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla kwantyfikatora.



Rysunek 12. Funkcja przynależności kwantyfikatora.

- 5. Wyniki
- 6. Dyskusja
- 7. Wnioski

# Literatura

- [1] Niewiadomski, Adam. Methods for the Linguistic Summarization of Data: Applications of Fuzzy Sets and Their Extensions. Akademicka Oficyna Wydawnicza EXIT. Warszawa, 2008. ISBN 978-83-60434-40-6
- [2] https://www.kaggle.com/stefanoleone992/fifa-20-complete-player-dataset
- [3] https://pracownik.kul.pl/files/31717/public/Funkcje\_przynaleznosci.pdf [dostęp 07.05.2020]
- $[4] \ http://ii.uwb.edu.pl/rudnicki/wp-content/uploads/2016/02/P07.pdf \ [dostep 08.05.2020]$