

Data oddania: \_\_\_\_\_

Ocena: \_\_\_\_\_

Radosław Grela 216769

Jakub Wachała 216914

## Zadanie 2: Lingwistyczne podsumowania baz danych

### 1. Cel

### 2. Wprowadzenie

### 3. Opis implementacji

Program został stworzony w języku C#. Graficzny interfejs użytkownika został stworzony przy wykorzystaniu Windows Presentation Foundation. ...

### 4. Materiały 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. Wartość zawodnika (w EUR) - *value\_eur* - wartość z przedziału [0, 106 000 000]
6. Wykończenie - *attacking\_finishing* - wartość z przedziału [2, 95]
7. Dribbling - *skill\_dribbling* - wartość z przedziału [4, 97]
8. Podkręcenie piłki - *skill\_curve* - wartość z przedziału [6, 94]
9. Długie podania - *skill\_long\_passing* - wartość z przedziału [8, 92]
10. Sprint - *movement\_sprint\_speed* - wartość z przedziału [11, 96]
11. Siła strzału - *power\_shot\_power* - wartość z przedziału [14, 95]

Każda z kolumn jest typu całkowitego.

## 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>