

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

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

Radosław Grela 216769  
Jakub Wachała 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]:

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

#### 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]:

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

### 2.3. Funkcja Gaussowska

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

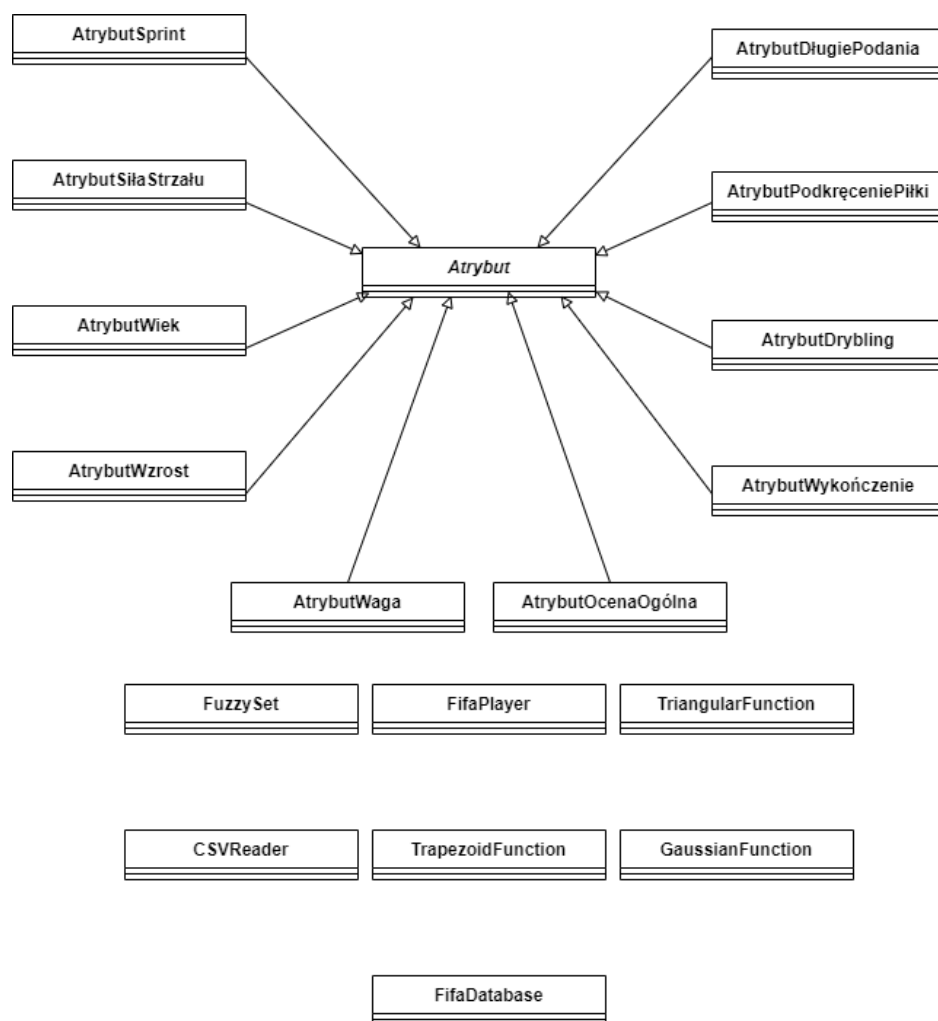
$$\mu_A(x) = e^{-(\frac{x-\bar{x}}{\sigma})^2} \quad (3)$$

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
- FifaDatabase 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. 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. 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

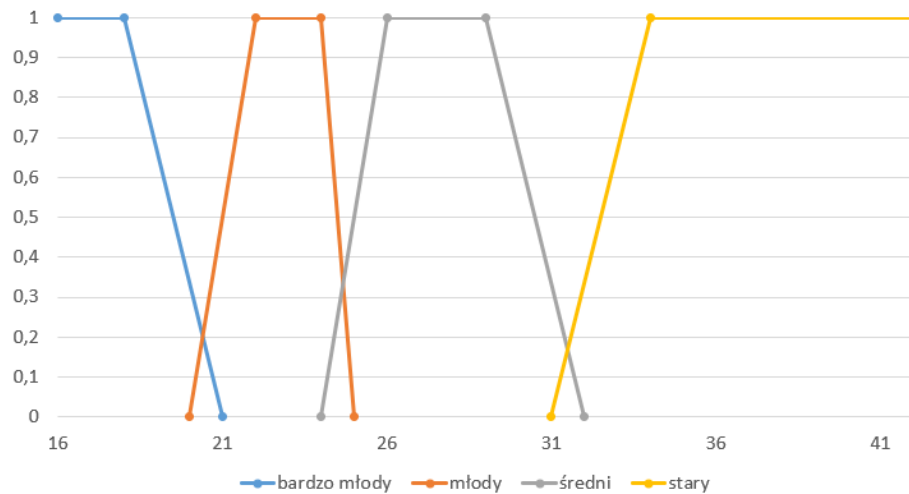
#### 4.2.1. Wiek

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	c	d
bardzo młody	16	16	18	21
młody	20	22	24	25
średni	24	26	29	32
stary	31	34	42	42

Tabela 1. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla atrybutu Wiek.



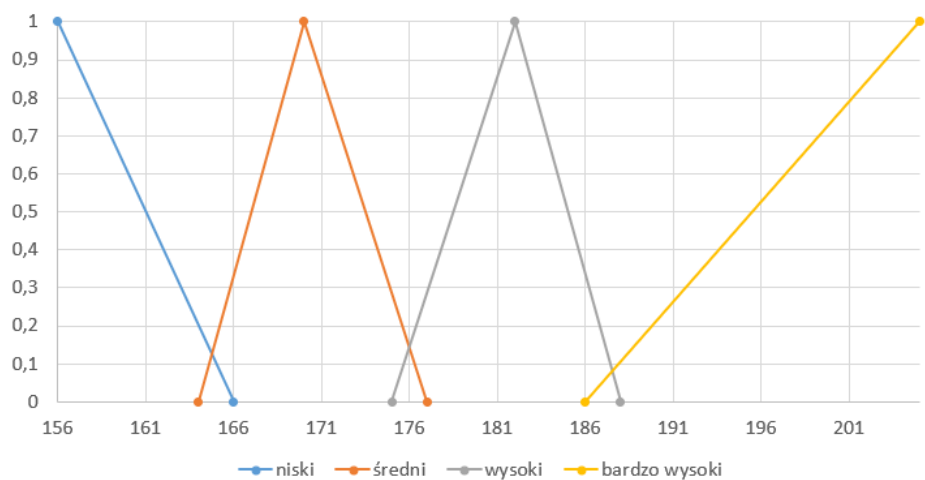
Rysunek 2. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Wiek.

#### 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.



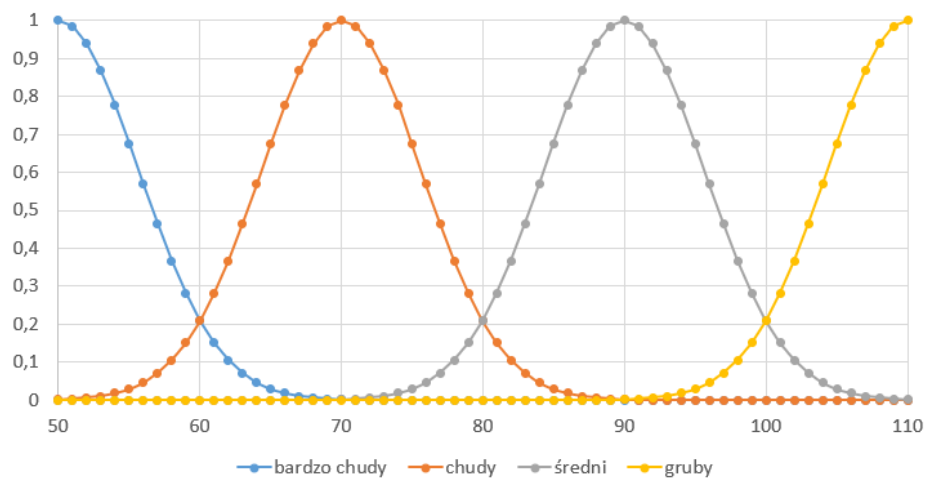
Rysunek 3. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Wzrost.

### 4.2.3. Waga

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

Etykieta	$\bar{x}$	$\sigma$
bardzo chudy	50	8
chudy	70	8
średni	90	8
gruby	110	8

Tabela 3. Przyporządkowane parametry funkcji gaussowskiej dla atrybutu Waga.



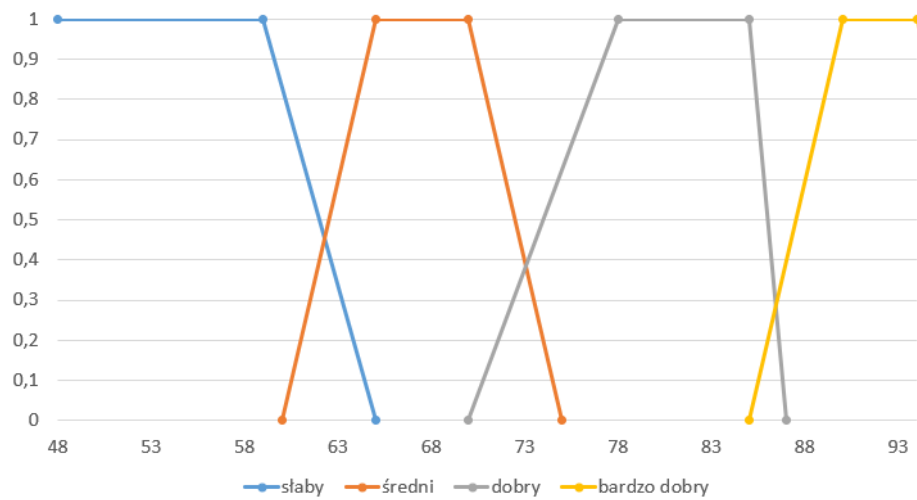
Rysunek 4. Funkcja przynależności (gaussowska) dla atrybutu Waga.

#### 4.2.4. Ocena ogólna

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

Etykieta	a	b	c	d
słaby	48	48	59	65
średni	60	65	70	75
dobry	70	78	85	87
bardzo dobry	85	90	94	94

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



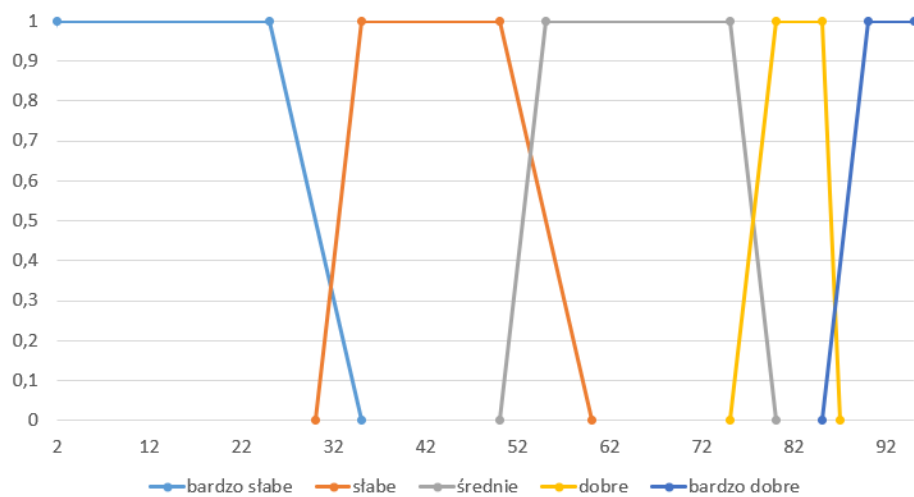
Rysunek 5. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Ocena ogólna.

#### 4.2.5. Wykończenie

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

Etykieta	a	b	c	d
bardzo słabe	2	2	25	35
słabe	30	35	50	60
średnie	50	55	75	80
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.

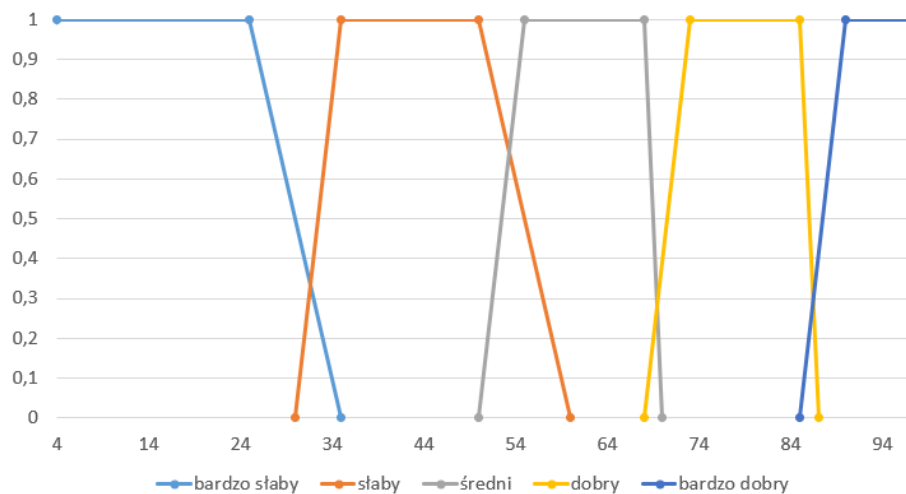


#### 4.2.6. Dribbling

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

Etykieta	a	b	c	d
bardzo słaby	4	4	25	35
słaby	30	35	50	60
średni	50	55	68	70
dobry	68	73	85	87
bardzo dobry	85	90	97	97

Tabela 6. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla atrybutu Dribbling.



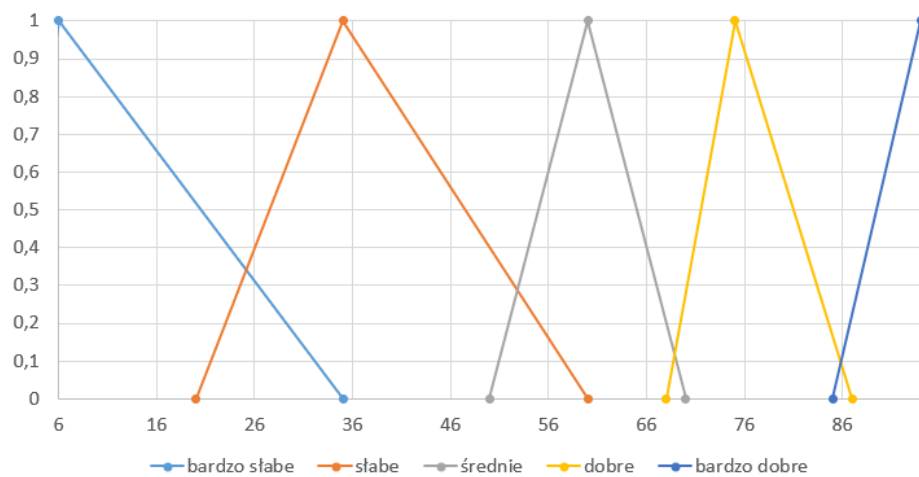
Rysunek 7. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Dribbling.

#### 4.2.7. Podkręcenie piłki

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

Etykieta	a	b	c
bardzo słabe	6	6	35
słabe	20	35	60
średnie	50	60	70
dobrze	68	75	87
bardzo dobre	85	94	94

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



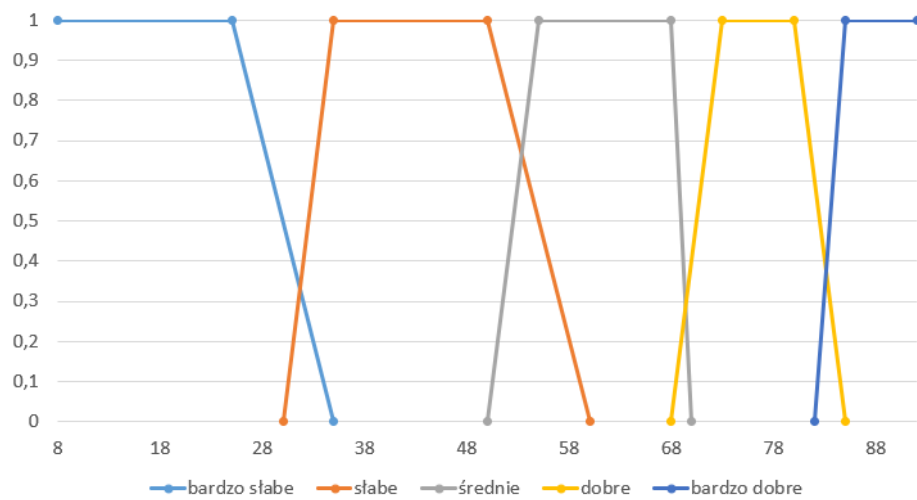
Rysunek 8. Funkcja przynależności (trójkątna) dla atrybutu Podkręcenie piłki.

#### 4.2.8. Długie podania

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

Etykieta	a	b	c	d
bardzo słabe	8	8	25	35
słabe	30	35	50	60
średnie	50	55	68	70
dobrze	68	73	80	85
bardzo dobre	82	85	92	92

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



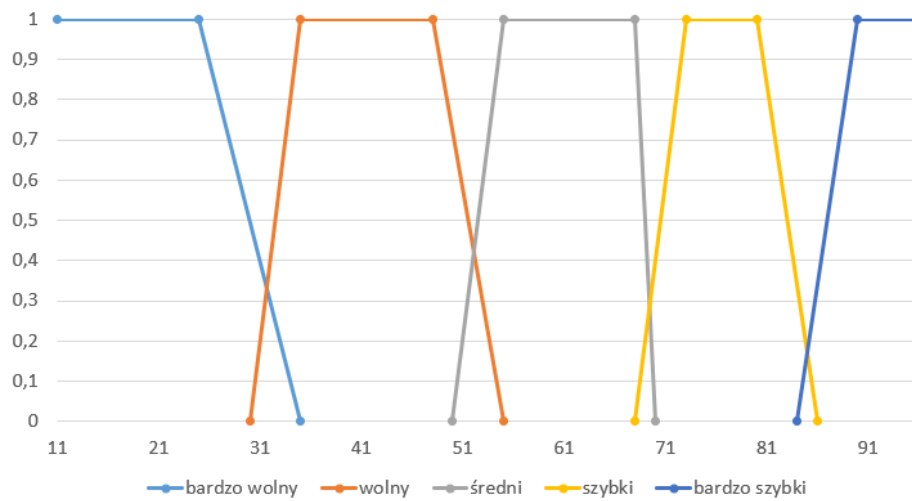
Rysunek 9. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Długie podania.

#### 4.2.9. Sprint

- (11-30) *bardzo wolny*
- (31-55) *wolny*
- (56-70) *średni*
- (71-85) *szybki*
- (86-96) *bardzo szybki*

Etykieta	a	b	c	d
bardzo wolny	11	11	25	35
wolny	30	35	48	55
średni	50	55	68	70
szybki	68	73	80	86
bardzo szybki	84	90	96	96

Tabela 9. Przyporządkowane parametry funkcji trapezoidalnej dla atrybutu Sprint.



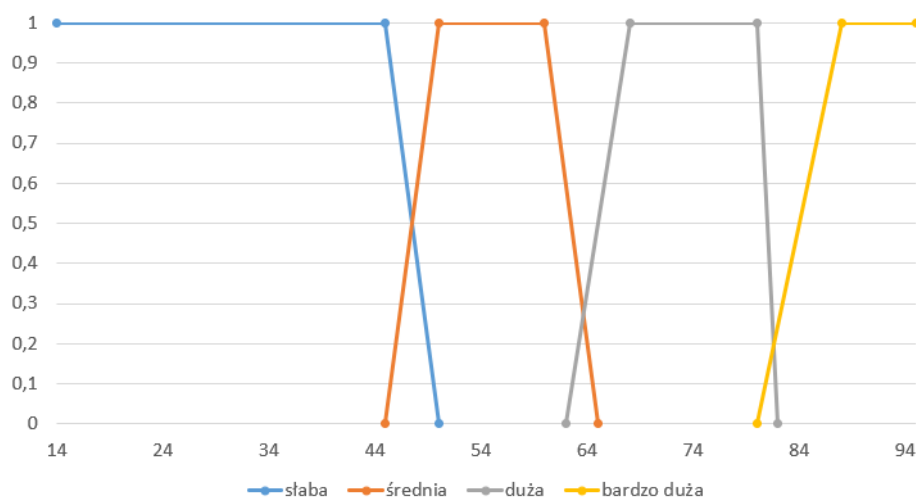
Rysunek 10. Funkcja przynależności (trapezoidalna) dla atrybutu Sprint.

#### 4.2.10. Siła strzału

- (31-55) *słaba*
- (56-70) *średnia*
- (71-85) *duża*
- (86-95) *bardzo duża*

Etykieta	a	b	c	d
słaba	14	14	45	50
średnia	45	50	60	65
duża	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.

## 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\\_przynaloznosci.pdf](https://pracownik.kul.pl/files/31717/public/Funkcje_przynaloznosci.pdf) [dostęp 07.05.2020]
- [4] <http://ii.uwb.edu.pl/rudnicki/wp-content/uploads/2016/02/P07.pdf> [dostęp 08.05.2020]