

Data oddania: _____

Ocena: _____

Hubert Gawłowski 224298

Kamil Kiszko-Zgierski 224328

Projekt 2. Podsumowania lingwistyczne relacyjnych baz danych

Opis projektu ma formę artykułu naukowego lub raportu z zadania badawczego/doświadczalnego/obliczeniowego (wg indywidualnych potrzeb związanych np. z pracą inżynierską/naukową/zawodową).

Wybrane sekcje (rozdziały sprawozdania) są uzupełniane wg wymagań w opisie Projektu 2. i Harmonogramie Zajęć na WIKAMP KSR jako efekty zadań w poszczególnych tygodniach.

1. Cel

Celem zadania jest zaimplementowanie lingwistycznej agregacji, tj. przedstawienie danych liczbowych za pomocą sformułowań w języku pozornie naturalnym, do czego posłużą nam zbiory rozmyte. Zbiory rozmyte to takie zbiory, w których funkcją charakterystyczną jest funkcja przynależności, która określa w jakim stopniu dany element przynależy do zbioru. Owa implementacja zostanie wykonana w technologii Java z graficznym interfejsem użytkownika oraz z wykorzystaniem systemu zarządzania bazą danych o nazwie MySQL, a badania zostaną przeprowadzone w oparciu o bazę danych zawierającą statystyki zawodników ligi koszykówki NBA od sezonu 1996/1997 do 2019/2020 [4].

2. Charakterystyka podsumowywanej bazy danych

Jako bazę danych w zadaniu wykorzystaliśmy bazę danych dotyczącą informacji o zawodnikach NBA (najbardziej prestiżowej lidze koszykarskiej na świecie) z lat 1996 - 2019. Cała baza danych składa się z 22 kolumn zawierających informacje o danych zawodnika oraz jego statystykach różnego rodzaju. Baza danych ma charakter pliku csv i zawiera 11144 rekordy. Spośród kolumn wybraliśmy te, które zawierają wartości, naszym zdaniem, najlepiej nadające się do rozmycia. Atrybuty do rozmycia dobraliśmy tak, aby zgadzały się z definicją zmiennej lingwistycznej, która prezentuje się następująco [1]:

$$L = \langle \mathcal{L}, H(L), X, G, K \rangle \quad (1)$$

gdzie:

\mathcal{L} jest nazwą zmiennej lingwistycznej L ,

H lub $H(L)$ jest zbiorem terminów lingwistycznych $l_1, l_2, \dots, l_N, N \in \mathbb{N}$, które są wartościami L ,

X jest przestrzenią rozważań, w której określa się zbiory rozmyte $S_1, S_2, \dots, S_N, N \in \mathbb{N}$, reprezentujące odpowiednio terminy l_1, l_2, \dots, l_N ,

G jest regułą gramatyczną, która generuje terminy w zbiorze $H(L)$,

K jest regułą semantyczną, która przyporządkowuje terminom l_i zbiory rozmyte $S_i \subseteq X$, czyli $K : l_i \rightarrow S_i, S_i = \{ \langle x, \mu_{S_i}(x) \rangle : x \in X \}, i = 1, 2, \dots, N$

Ostatecznie spośród 22 kolumn wybraliśmy następujące:

— Kolumny zawierające informacje pozwalające zidentyfikować zawodnika (nie wykorzystywane w obliczeniach):

1. nr identyfikacyjny zawodnika (index)
2. imię i nazwisko zawodnika (player_name)
3. skrót nazwy drużyny (team_abbreviation)
4. kraj urodzenia zawodnika (country)

— Kolumny wykorzystywane w obliczeniach:

1. wiek zawodnika (age) - atrybut przyjmuje wartości liczbowe całkowite od 18 do 44. Przekładając ten atrybut na język naturalny możemy użyć wartości: "junior", "młody", "w średnim wieku", "doświadczony", "stary".
2. wzrost zawodnika (player_height) - atrybut przyjmuje wartości liczbowe zmiennoprzecinkowe od 160,02 do 231,14. Przekładając ten atrybut na język naturalny możemy użyć wartości: "bardzo niski", "niski", "średniego wzrostu", "wysoki", "bardzo wysoki".
3. waga zawodnika (player_weight) - atrybut przyjmuje wartości liczbowe zmiennoprzecinkowe od 60,33 do 163,29. Przekładając ten atrybut na język naturalny możemy użyć wartości: "bardzo lekki", "lekki", "o przeciętnej wadze", "ciężki", "bardzo ciężki".
4. kolejność wyboru w drafcie (draft_number) - oznacza, który w kolejności został wybrany zawodnik w organizowanym co roku tzw. drafcie, który polega na wybieraniu przez drużyny młodych zawodników na następny sezon. Atrybut przyjmuje wartości liczbowe całkowite od 1 do 60 oraz wartość "undrafted" - nie wybrany w drafcie. Wartość "undrafted" będzie traktowana jako wartość maksymalna. Przekładając

ten atrybut na język naturalny możemy użyć wartości: "błyskawicznie", "szybko", "średnio", "późno", "na koniec".

5. rozegrane gry (gp) - liczba gier zawodnika w danym sezonie. Atrybut ten przyjmuje wartości liczbowe całkowite od 1 do 85. Przekładając ten atrybut na język naturalny możemy użyć wartości: "znikoma liczba", "mało", "średnio", "dużo", "maksymalnie".
6. zdobyte punkty (pts) - średnia liczba punktów zdobytych przez zawodnika w meczach w danym sezonie. Atrybut ten przyjmuje wartości liczbowe zmiennoprzecinkowe od 0 do 36,1. Przekładając ten atrybut na język naturalny możemy użyć wartości: "bardzo mało", "mało", "dostatecznie", "dużo", "bardzo dużo".
7. liczba zbiórek (reb) - średnia liczba zbiórek zawodnika na mecz - zbiórka jest to złapanie piłki przez zawodnika po nieudanym rzucie do kosza. Atrybut ten przyjmuje wartości liczbowe zmiennoprzecinkowe od 0 do 16,3. Przekładając ten atrybut na język naturalny możemy użyć wartości: "bardzo mało", "mało", "dostatecznie", "dużo", "bardzo dużo".
8. liczba asyst (ast) - średnia liczba asyst zawodnika na mecz - asysta jest to ostatnie podanie między zawodnikami tej samej drużyny, po którym zdobyty zostaje punkt. Atrybut ten przyjmuje wartości liczbowe zmiennoprzecinkowe od 0 do 11,7. Podobnie jak w atrybucie wyżej, przekładając ten atrybut na język naturalny możemy użyć wartości: "bardzo mało", "mało", "dostatecznie", "dużo", "bardzo dużo".
9. wpływ na drużynę (net_rating) - jaki wpływ miał zawodnik na punkty drużyny, gdy znajdował się na parkiecie. Atrybut ten przyjmuje wartości liczbowe zmiennoprzecinkowe od -100,0 do 100,0 ze zdecydowaną większością wartości mieszczących się w przedziale $[-25, 0; 25, 0]$. Przekładając ten atrybut na język naturalny możemy użyć wartości: "fatalny", "negatywny", "neutralny", "pozytywny", "idealny".
10. skuteczność rzutów (ts_pct) - jak efektywnie zawodnik rzucał do kosza, czyli ile spośród jego rzutów kończyło się punktami. Atrybut ten przyjmuje wartości liczbowe zmiennoprzecinkowe od 0 do 1, gdzie 0 oznacza, że żaden rzut nie kończył się punktem, a 1 - każdy rzut zawodnika kończył się punktem. Najwięcej wartości znajduje się w przedziale: $[0, 30; 0, 67]$. Przekładając ten atrybut na język naturalny możemy użyć wartości: "fatalny", "nieskuteczny", "przeciętny", "skuteczny", "idealny".
11. procent asyst (ast_pct) - procent punktów przy jakich asystował zawodnik, gdy znajdował się na boisku - atrybut ten mówi dużo o wpływie zawodnika na drużynę. Przyjmuje on wartości liczbowe zmiennoprzecinkowe z przedziału $[0; 1]$ ze zdecydowaną większością wartości w przedziale $[0; 0, 40]$. Przekładając ten atrybut na język naturalny możemy użyć wartości: "fatalny", "mały", "przeciętny", "duży", "idealny".

Oczywiście wartości takie jak: wzrost, waga, czy wiek będą odnosiły się jedynie do koszykarzy, ponieważ np. słowo "stary" w kontekście gracza koszykówki będzie związane z zupełnie innym wiekiem, niż słowo "stary" używane

na codzień w stosunku do opisu wieku ludzi.

W rankingu najbardziej dochodowych lig sportowych liga NBA zajmuje trzecie miejsce na świecie ¹ (wyżej w rankingu są tylko ligi NFL - hokej i MLB - baseball). W związku z dużym zainteresowaniem wokół niej zasadnym jest, aby dane liczbowe koszykarzy przedstawiać również za pomocą zmiennych lingwistycznych.

Po pierwsze, jako iż owa dyscyplina jest bardzo popularna, wielu kibiców jest również zainteresowanych statystykami koszykarzy. Dla przeciętnego widza dane liczbowe mogą być jednak mało zrozumiałe. Rozwiązaniem tego problemu wydaje się wprowadzenie zmiennych lingwistycznych w celu ułatwienia interpretacji danych, co wiąże się z lepszym przyswojeniem informacji przez odbiorcę, jak również zaoszczędzeniem czasu na próbie ich zrozumienia.

Po drugie, przedstawienie danych liczbowych w postaci zmiennych lingwistycznych zapewnia grupowanie rekordów. Dzięki temu, dużo łatwiejsze jest dokonanie filtracji zawodników, co skutkuje szybszym wyszukiwaniem graczy o podobnych parametrach fizycznych lub osiągniętych statystykach.

W końcu, popularność oraz statystyki przychodów klubów NBA powodują zainteresowanie wśród potencjalnych sponsorów, którzy niekoniecznie muszą być związani z koszykówką. Dane przedstawione w formie zmiennych lingwistycznych znacznie pomogłyby w analizie statystyk oraz ocenie ryzyka związanego z inwestycją w dany klub.

#	Field	Schema	Table	Type
1	index	nba_players	nba_players	INT
2	player_name	nba_players	nba_players	VARCHAR
3	team_abbreviation	nba_players	nba_players	VARCHAR
4	country	nba_players	nba_players	VARCHAR
5	age	nba_players	nba_players	INT
6	player_height	nba_players	nba_players	DOUBLE
7	player_weight	nba_players	nba_players	DOUBLE
8	draft_number	nba_players	nba_players	VARCHAR
9	gp	nba_players	nba_players	INT
10	pts	nba_players	nba_players	DOUBLE
11	reb	nba_players	nba_players	DOUBLE
12	ast	nba_players	nba_players	DOUBLE
13	net_rating	nba_players	nba_players	DOUBLE
14	ts_pct	nba_players	nba_players	DOUBLE
15	ast_pct	nba_players	nba_players	DOUBLE

Rysunek 1. Nazwy kolumn (atrybutów) w systemie zarządzania bazami danych MySQL

¹ <https://globalsportmatters.com/business/2019/03/07/tv-is-biggest-driver-in-global-sport-league-revenue/>

3. Atrybuty i liczności obiektów wyrażone zmiennymi lingwistycznymi

3.1. Zmienne lingwistyczne

Definicja zmiennej lingwistycznej została już zaprezentowana w sekcji 1 we wzorze 1. W aktualnej sekcji skupimy się dokładniej na tej definicji podając dla każdego z 11 atrybutów z sekcji 1 nazwę zmiennej lingwistycznej, zbiór terminów lingwistycznych oraz przestrzeń rozważań. Uważamy, że podając konkretny zbiór terminów lingwistycznych, jaki wykorzystamy, reguły gramatyczna oraz semantyczna będą widoczne i nie ma potrzeby podawania ich wprost. Wszak np. dla wzrostu nie podamy jako termin lingwistyczny słowa "zielony" lub "szybki" oraz wszystkie terminy we wszystkich zmiennych będą uporządkowane w sposób semantyczny (np. słowo "ciężki" nie wystąpi przed słowem "lekki", a słowo "idealny" przed "fatalny"). Poniżej przedstawiamy wykorzystane zmienne lingwistyczne wraz ze wzorami oraz wykresami:

1. wiek zawodnika - przestrzeń rozważań: liczby naturalne z przedziału $[18; 44]$
— junior

$$\mu_{junior}(x) = \begin{cases} 1 & \text{dla } x \in [18; 20) \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.25x + 6 & \text{dla } x \in [20; 24] \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0 & \text{dla } x \in (24; 44] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (2)$$

— młody

$$\mu_{młody}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in ([18; 20) \cup (28; 44]) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.25x - 5 & \text{dla } x \in [20; 24) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 1 & \text{dla } x \in [24; 26] \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.5x + 14 & \text{dla } x \in [26; 28] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (3)$$

— w średnim wieku

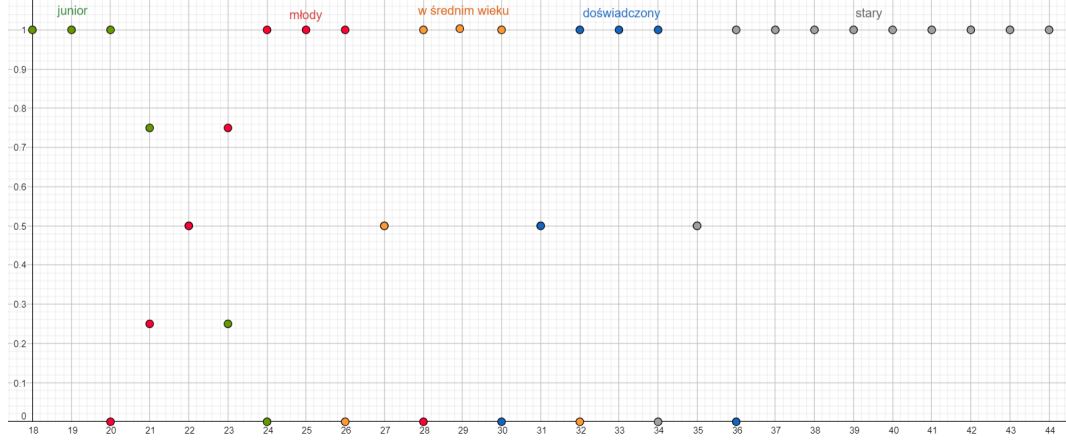
$$\mu_{wsrednimwieku}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in ([18; 26) \cup (32; 44]) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.5x - 13 & \text{dla } x \in [26; 28) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 1 & \text{dla } x \in [28; 30] \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.5x + 16 & \text{dla } x \in [30; 32] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (4)$$

— doświadczony

$$\mu_{doswiadczony}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in ([18; 30) \cup (34; 44]) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.5x - 15 & \text{dla } x \in [30; 32) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 1 & \text{dla } x \in [32; 34] \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.5x + 18 & \text{dla } x \in [34; 36] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (5)$$

— stary

$$\mu_{stary}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [18; 34) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.5x - 17 & \text{dla } x \in [34; 36) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 1 & \text{dla } x \in [36; 44] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (6)$$



Rysunek 2. Wykres funkcji przynależności dla zmiennej lingwistycznej "wiek zawodnika".

2. wzrost zawodnika - przestrzeń rozważań: liczby rzeczywiste z przedziału: $[160.03; 231.14]$

— niski

$$\mu_{niski}(x) = \begin{cases} 1 & \text{dla } x \in [160.03; 185) \\ -0.1x + 19.5 & \text{dla } x \in [185; 195] \\ 0 & \text{dla } x \in (195; 231.14] \end{cases} \quad (7)$$

— średniego wzrostu

$$\mu_{średnięwzrostu}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in (160.03; 185] \cup (205; 231.14] \\ 0.1x - 18.5 & \text{dla } x \in [185; 195] \\ -0.1x + 20.5 & \text{dla } x \in [195; 205] \end{cases} \quad (8)$$

— wysoki

$$\mu_{wysoki}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in (160.03; 200] \\ 0.1x - 20 & \text{dla } x \in [200; 210] \\ 1 & \text{dla } x \in [210; 231.14] \end{cases} \quad (9)$$

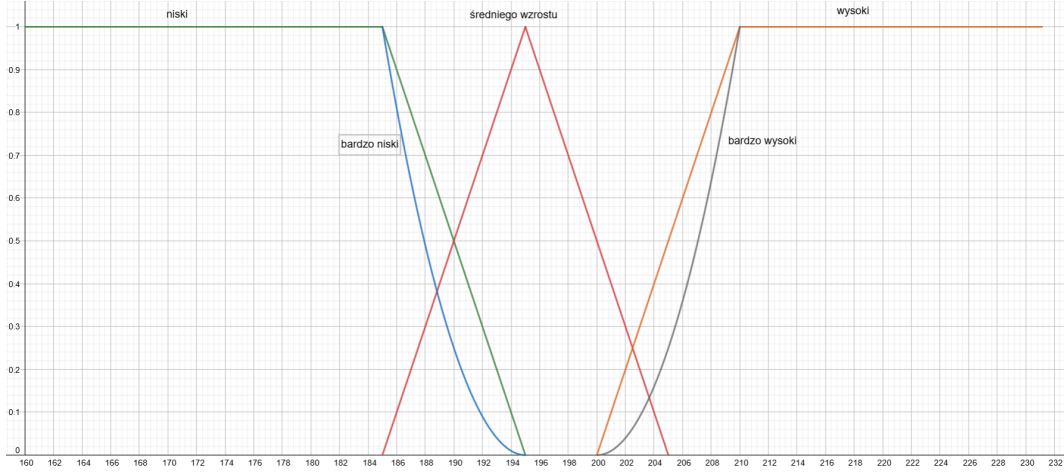
— bardzo niski

$$\mu_{bardzoniski}(x) = \mu_{niski}(x)^2 \quad (10)$$

— bardzo wysoki

$$\mu_{bardzowysoki}(x) = \mu_{wysoki}(x)^2 \quad (11)$$

Oczywiście, zgodnie z regułą semantyczną termin "bardzo niski" występuje przed terminem "niski" w zmiennej lingwistycznej. Powyżej został on wymieniony później, ponieważ definiując funkcję przynależności dla terminu "bardzo niski" korzystamy z funkcji przynależności dla terminu "niski" (konkretnie podnosimy ją do kwadratu).



Rysunek 3. Wykres funkcji przynależności dla zmiennej lingwistycznej "wzrost zawodnika".

3. waga zawodnika - przestrzeń rozważań: Liczby rzeczywiste z przedziału: $[60.33; 163.29]$

— lekki

$$\mu_{lekki}(x) = \begin{cases} 1 & \text{dla } x \in [60.33; 85] \\ -0.1x + 9.5 & \text{dla } x \in [85; 95] \\ 0 & \text{dla } x \in (95; 163.29] \end{cases} \quad (12)$$

— o przeciętnej wadze

$$\mu_{oprzecietnejwadze}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [60.33; 90] \cup (110; 163.29] \\ 0.1x - 9 & \text{dla } x \in [90; 100] \\ -0.1x + 11 & \text{dla } x \in [100; 110] \end{cases} \quad (13)$$

— ciężki

$$\mu_{ciezki}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [60.33; 105] \\ 0.1x - 10.5 & \text{dla } x \in [105; 115] \\ 1 & \text{dla } x \in [115; 163.29] \end{cases} \quad (14)$$

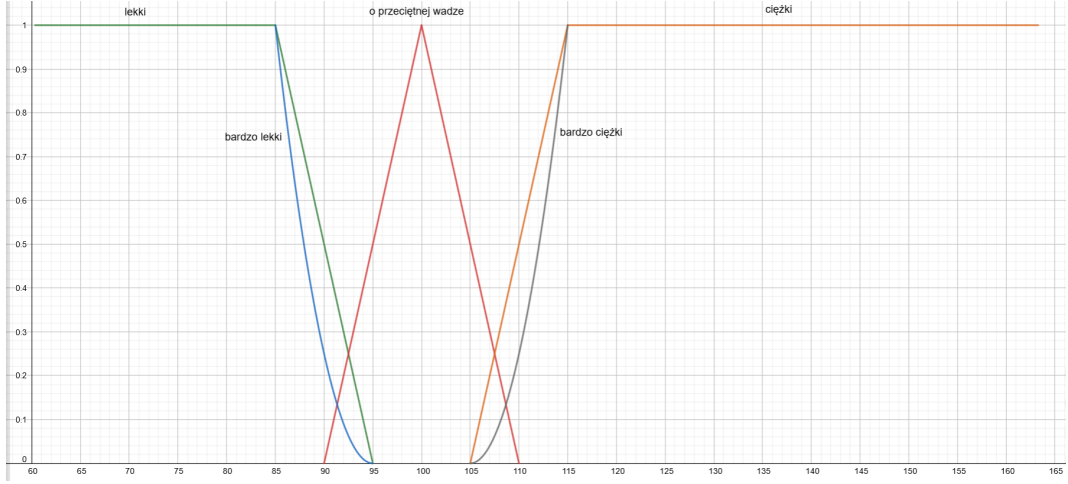
— bardzo lekki

$$\mu_{bardzolekki}(x) = \mu_{lekki}(x)^2 \quad (15)$$

— bardzo ciężki

$$\mu_{bardzociezki}(x) = \mu_{ciezki}(x)^2 \quad (16)$$

Oczywiście, zgodnie z regułą semantyczną termin "bardzo lekki" występuje przed terminem "lekki" w zmiennej lingwistycznej. Powyżej został on wymieniony później, ponieważ definiując funkcję przynależności dla terminu "bardzo lekki" korzystamy z funkcji przynależności dla terminu "lekki" (konkretnie podnosimy ją do kwadratu).



Rysunek 4. Wykres funkcji przynależności dla zmiennej lingwistycznej ”waga za wodnika”.

4. kolejność wyboru w drafcie - przestrzeń rozważań: liczby naturalne z przedziału: $[0; 60]$
— błyskawicznie

$$\mu_{blyskawicznie}(x) = \begin{cases} 1 & \text{dla } x \in [0; 6) \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.125x + 1.75 & \text{dla } x \in [6; 14] \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0 & \text{dla } x \in (14; 60] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (17)$$

— szybko

$$\mu_{szybko}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in ([0; 10) \cup (30; 60]) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.25x - 2.5 & \text{dla } x \in [10; 14) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 1 & \text{dla } x \in [14; 22) \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.125x + 3.75 & \text{dla } x \in [22; 30] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (18)$$

— średnio

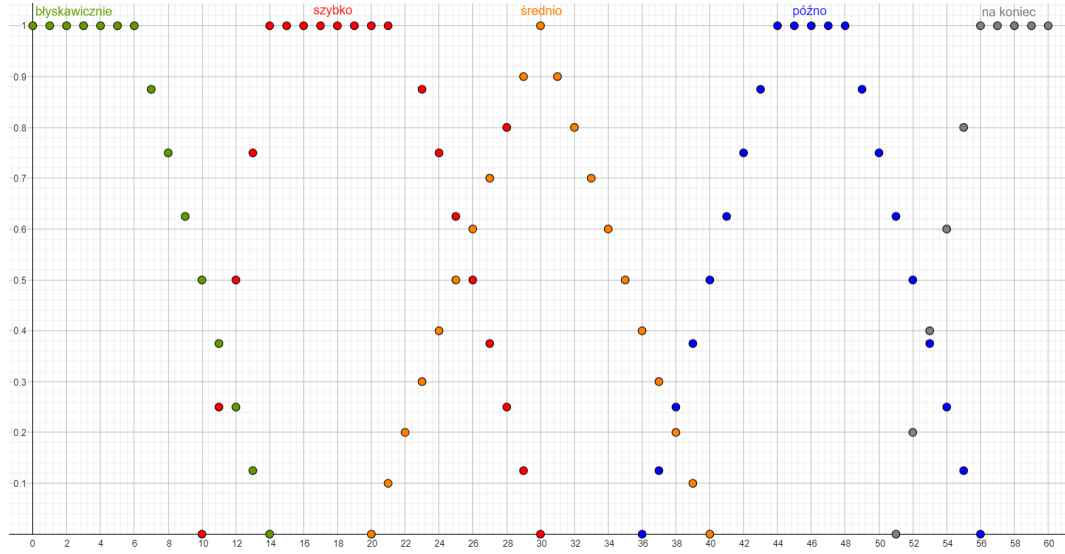
$$\mu_{srednio_draft}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in ([0; 20) \cup (40; 60]) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.1x - 2 & \text{dla } x \in [20; 30) \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.1x + 4 & \text{dla } x \in [30; 40] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (19)$$

— późno

$$\mu_{pozno}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in ([0; 36) \cup (56; 60]) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.125x - 4.5 & \text{dla } x \in [36; 44) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 1 & \text{dla } x \in [44; 48) \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.125x + 7 & \text{dla } x \in [48; 56] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (20)$$

— na koniec

$$\mu_{nakoniec}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 51) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.2x - 10.2 & \text{dla } x \in [51; 56) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 1 & \text{dla } x \in [56; 60] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (21)$$



Rysunek 5. Wykres funkcji przynależności dla zmiennej lingwistycznej "kolejność wyboru w drafcie".

5. rozegrane gry w sezonie - przestrzeń rozważań: liczby naturalne z przedziału: $[1; 85]$
— znikoma liczba

$$\mu_{znikomaliczba}(x) = \begin{cases} 1 & \text{dla } x \in [1; 10) \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.0625x + 1.625 & \text{dla } x \in [10; 26] \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0 & \text{dla } x \in (26; 85] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (22)$$

— mało

$$\mu_{malo_gier}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in ([1; 20) \cup (40; 85]) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.1x - 2 & \text{dla } x \in [20; 30] \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.1x + 4 & \text{dla } x \in [30; 40] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (23)$$

— średnio

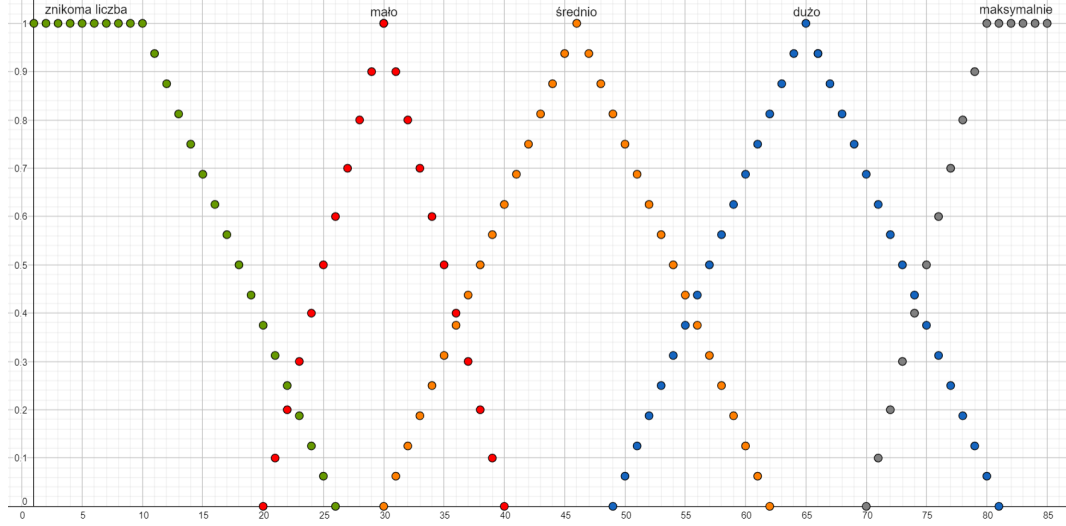
$$\mu_{srednio_gier}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in ([1; 30) \cup (62; 85]) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.0625x - 1.875 & \text{dla } x \in [30; 46] \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.0625x + 3.875 & \text{dla } x \in [46; 62] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (24)$$

— dużo

$$\mu_{duzo_gier}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in ([1; 49) \cup (81; 85]) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.0625x - 3.0625 & \text{dla } x \in [49; 65] \wedge x \in \mathbf{N} \\ -0.0625x + 5.0625 & \text{dla } x \in [65; 81] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (25)$$

— maksymalnie

$$\mu_{maksymalnie}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [1; 70) \wedge x \in \mathbf{N} \\ 0.1x - 7 & \text{dla } x \in [70; 80] \wedge x \in \mathbf{N} \\ 1 & \text{dla } x \in [80; 85] \wedge x \in \mathbf{N} \end{cases} \quad (26)$$



Rysunek 6. Wykres funkcji przynależności dla zmiennej lingwistycznej "rozegrane gry".

6. średnia liczba zdobytych punktów na mecz - przestrzeń rozważań: liczby rzeczywiste z przedziału: $[0; 36.1]$
— mało

$$\mu_{\text{mało-punktów}}(x) = \begin{cases} 1 & \text{dla } x \in [0; 1) \\ -0.1x + 1.1 & \text{dla } x \in [1; 11] \\ 0 & \text{dla } x \in (11; 36.1] \end{cases} \quad (27)$$

— dostatecznie

$$\mu_{\text{dostatecznie-punktów}}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 1) \cup (16; 36.1] \\ 0.2x - 0.2 & \text{dla } x \in [1; 6) \\ 1 & \text{dla } x \in [6; 10] \\ -0.125x + 2.25 & \text{dla } x \in [10; 16] \end{cases} \quad (28)$$

— dużo

$$\mu_{\text{dużo-punktów}}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 11) \\ 0.125x - 1.375 & \text{dla } x \in [11; 19] \\ 1 & \text{dla } x \in [19; 36.1] \end{cases} \quad (29)$$

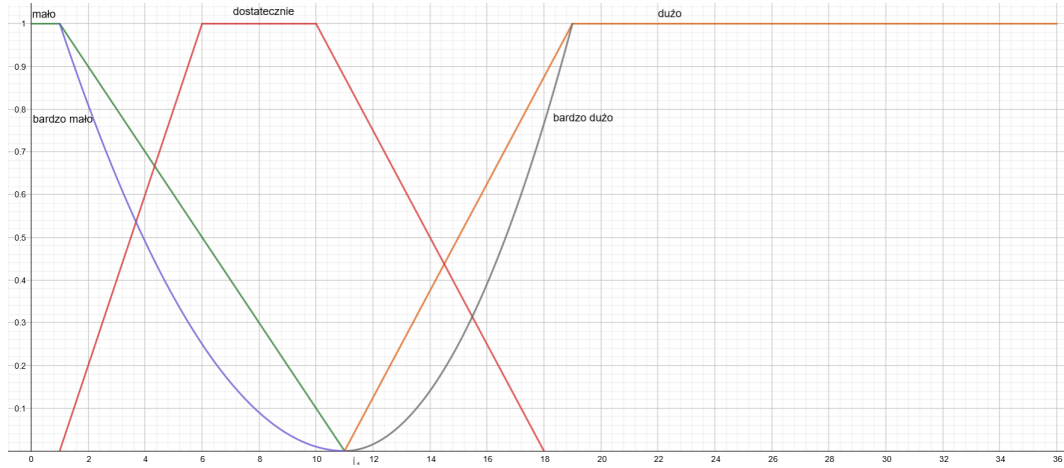
— bardzo mało

$$\mu_{\text{bardzomało-punktów}}(x) = \mu_{\text{mało}}(x)^2 \quad (30)$$

— bardzo dużo

$$\mu_{\text{bardzoduzo-punktów}}(x) = \mu_{\text{dużo}}(x)^2 \quad (31)$$

Oczywiście, zgodnie z regułą semantyczną termin "bardzo mało" występuje przed terminem "mało" w zmiennej lingwistycznej. Powyżej został on wymieniony później, ponieważ definiując funkcję przynależności dla terminu "bardzo mało" korzystamy z funkcji przynależności dla terminu "mało" (konkretnie podnosimy ją do kwadratu).



Rysunek 7. Wykres funkcji przynależności dla zmiennej lingwistycznej "zdobyte punkty".

7. średnia liczba zbiorów na mecz - przestrzeń rozważań: liczby rzeczywiste z przedziału: $[0; 16.3]$
— mało

$$\mu_{\text{mało_zbiorów}}(x) = \begin{cases} 1 & \text{dla } x \in [0; 1) \\ -0.25x + 1.25 & \text{dla } x \in [1; 5] \\ 0 & \text{dla } x \in (5; 16.3] \end{cases} \quad (32)$$

— dostatecznie

$$\mu_{\text{dostatecznie_zbiorów}}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 2) \cup (6; 16.3] \\ 0.5x - 1 & \text{dla } x \in [2; 4) \\ 1 & \text{dla } x \in [4; 5) \\ -x + 6 & \text{dla } x \in [5; 6] \end{cases} \quad (33)$$

— dużo

$$\mu_{\text{dużo_zbiorów}}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 4) \\ 0.4x - 1.6 & \text{dla } x \in [4; 6.5) \\ 1 & \text{dla } x \in [6.5; 16.3] \end{cases} \quad (34)$$

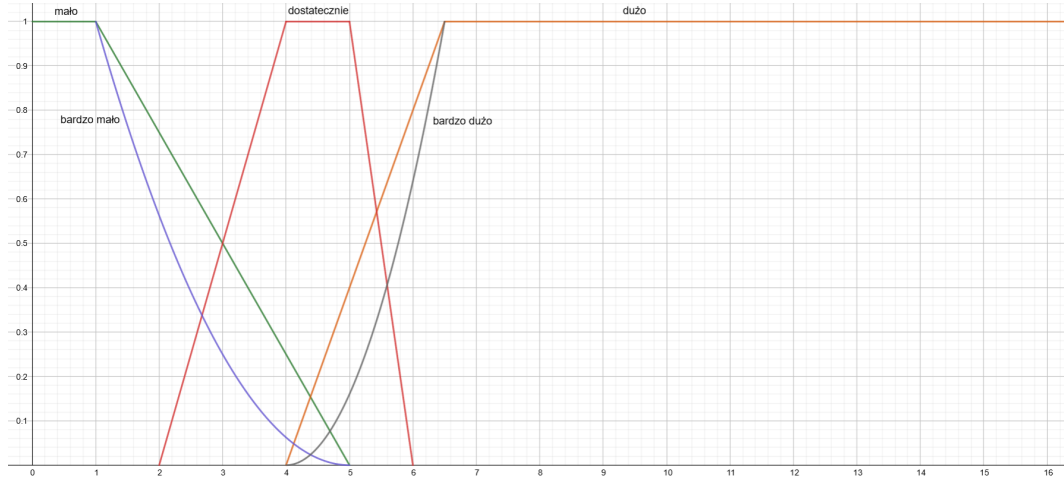
— bardzo mało

$$\mu_{\text{bardzo_mało_zbiorów}}(x) = \mu_{\text{mało}}(x)^2 \quad (35)$$

— bardzo dużo

$$\mu_{\text{bardzo_dużo_zbiorów}}(x) = \mu_{\text{dużo}}(x)^2 \quad (36)$$

Oczywiście, zgodnie z regułą semantyczną termin "bardzo mało" występuje przed terminem "mało" w zmiennej lingwistycznej. Powyżej został on wymieniony później, ponieważ definiując funkcję przynależności dla terminu "bardzo mało" korzystamy z funkcji przynależności dla terminu "mało" (konkretnie podnosimy ją do kwadratu).



Rysunek 8. Wykres funkcji przynależności dla zmiennej lingwistycznej "liczba zbiorów".

8. średnia liczba asyst na mecz - przestrzeń rozważań: liczby rzeczywiste z przedziału: $[0; 11.7]$

— mało

$$\mu_{malo_asyst}(x) = \begin{cases} 1 & \text{dla } x \in [0; 0.5) \\ -x + 1.5 & \text{dla } x \in [0.5; 1.5] \\ 0 & \text{dla } x \in (1.5; 11.7] \end{cases} \quad (37)$$

— dostatecznie

$$\mu_{dostatecznie_asyst}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 0.5) \cup (3; 11.7] \\ x - 0.5 & \text{dla } x \in [0.5; 1.5] \\ 1 & \text{dla } x \in [1.5; 2) \\ -x + 3 & \text{dla } x \in [2; 3] \end{cases} \quad (38)$$

— dużo

$$\mu_{duzo_asyst}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 2) \\ 0.625x - 1.25 & \text{dla } x \in [2; 3.6] \\ 1 & \text{dla } x \in [3.6; 11.7] \end{cases} \quad (39)$$

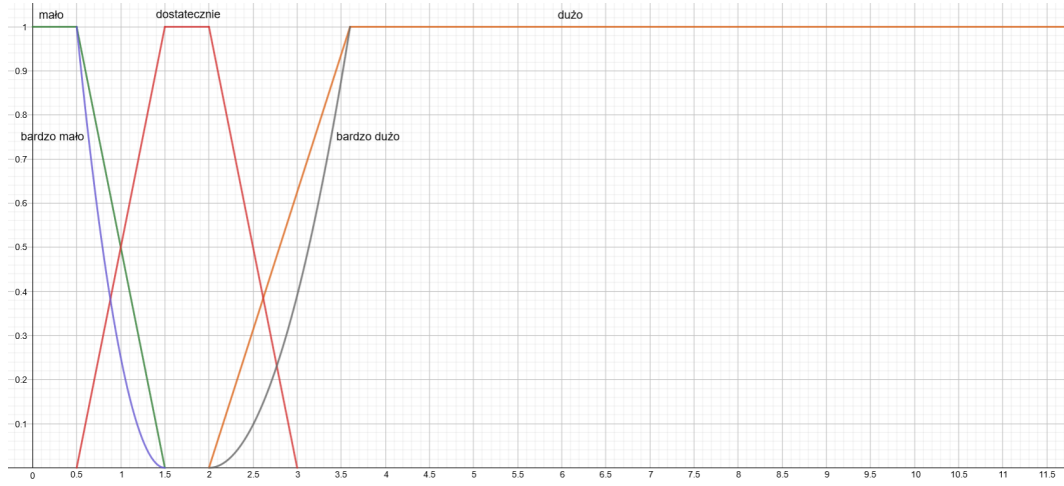
— bardzo mało

$$\mu_{bardzomalo_asyst}(x) = \mu_{malo_asyst}(x)^2 \quad (40)$$

— bardzo dużo

$$\mu_{bardzoduzo_asyst}(x) = \mu_{duzo_asyst}(x)^2 \quad (41)$$

Oczywiście, zgodnie z regułą semantyczną termin "bardzo mało" występuje przed terminem "mało" w zmiennej lingwistycznej. Powyżej został on wymieniony później, ponieważ definiując funkcję przynależności dla terminu "bardzo mało" korzystamy z funkcji przynależności dla terminu "mało" (konkretnie podnosimy ją do kwadratu).



Rysunek 9. Wykres funkcji przynależności dla zmiennej lingwistycznej "liczba asyst".

9. wpływ na drużynę - przestrzeń rozważań: liczby rzeczywiste z przedziału:
 $[-100; 100]$
 — fatalny

$$\mu_{fatalny_wpływ}(x) = \begin{cases} 1 & \text{dla } x \in [-100; -15) \\ -0.1x - 0.5 & \text{dla } x \in [-15; -5] \\ 0 & \text{dla } x \in (-5; 100] \end{cases} \quad (42)$$

— negatywny

$$\mu_{negatywny_wpływ}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [-100; -15) \cup (0; 100] \\ 0.125x + 1.875 & \text{dla } x \in [-15; -7) \\ 1 & \text{dla } x \in [-7; -2.5] \\ -0.4x & \text{dla } x \in [-2.5; 0] \end{cases} \quad (43)$$

— neutralny

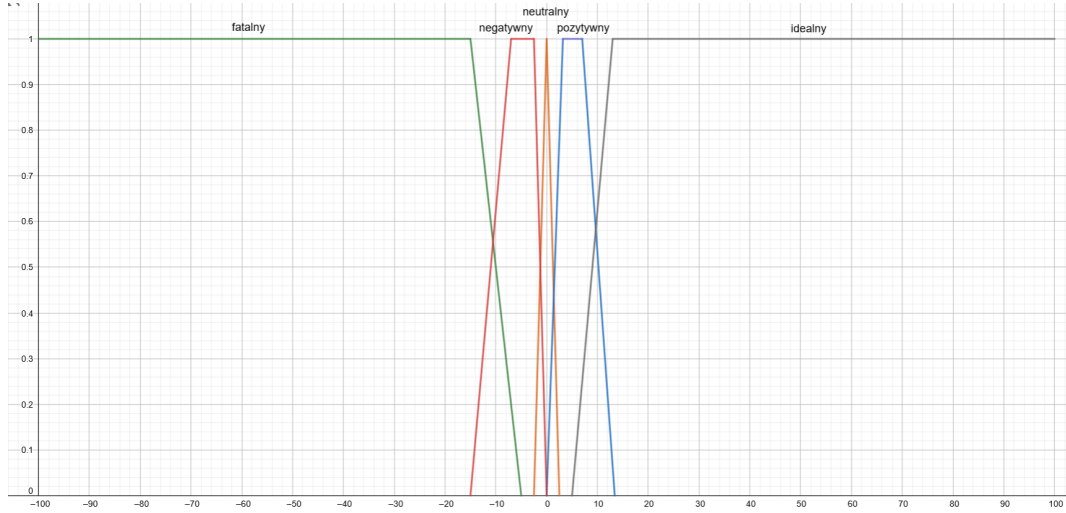
$$\mu_{neutralny_wpływ}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [-100; -2.5) \cup (2.5; 100] \\ 0.4x + 1 & \text{dla } x \in [-2.5; 0) \\ -0.4x + 1 & \text{dla } x \in [0; 2.5] \end{cases} \quad (44)$$

— pozytywny

$$\mu_{pozytywny_wpływ}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [-100; 0) \cup (13.4; 100] \\ 0.3125x & \text{dla } x \in [0; 3.2) \\ 1 & \text{dla } x \in [3.2; 7) \\ -0.15625x + 2.09375 & \text{dla } x \in [7; 13.4] \end{cases} \quad (45)$$

— idealny

$$\mu_{idealny_wpływ}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [-100; 5) \\ 0.125x - 0.625 & \text{dla } x \in [5; 13) \\ 1 & \text{dla } x \in [13; 100] \end{cases} \quad (46)$$



Rysunek 10. Wykres funkcji przynależności dla zmiennej lingwistycznej ”wpływ na drużynę”.

10. skuteczność rzutów - przestrzeń rozważań: liczby rzeczywiste z przedziału: $[0; 1]$
— fatalny

$$\mu_{fatalny_skuteczosc}(x) = \begin{cases} 1 & dla\ x \in [0; .35) \\ -10x + 4.5 & dla\ x \in [0.35; 0.45] \\ 0 & dla\ x \in (0.45; 1] \end{cases} \quad (47)$$

- nieskuteczny

$$\mu_{nieskuteczny}(x) = e^{-\frac{(x-0.4)^2}{0.003}} dla\ x \in [0; 1] \quad (48)$$

- przeciętny

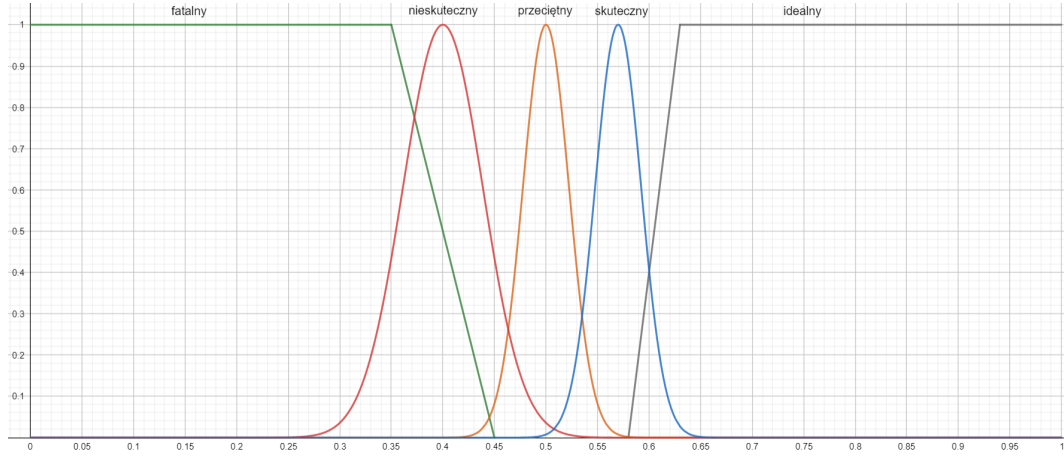
$$\mu_{przecietny_skuteczosc}(x) = e^{-\frac{(x-0.5)^2}{0.001}} dla\ x \in [0; 1] \quad (49)$$

- skuteczny

$$\mu_{skuteczny}(x) = e^{-\frac{(x-0.57)^2}{0.001}} dla\ x \in [0; 1] \quad (50)$$

- idealny

$$\mu_{idealny_skuteczosc}(x) = \begin{cases} 0 & dla\ x \in [0; 0.58) \\ 20x - 11.6 & dla\ x \in [0.58; 0.63] \\ 1 & dla\ x \in [0.63; 1] \end{cases} \quad (51)$$



Rysunek 11. Wykres funkcji przynależności dla zmiennej lingwistycznej "skuteczność rzutów".

11. procent asyst - przestrzeń rozważań: liczby rzeczywiste z przedziału: $[0; 1]$
— fatalny

$$\mu_{fatalny_asyst}(x) = \begin{cases} 1 & \text{dla } x \in [0; 0.01) \\ -25x + 1.25 & \text{dla } x \in [0.01; 0.05] \\ 0 & \text{dla } x \in (0.05; 1] \end{cases} \quad (52)$$

— mały

$$\mu_{maly_asyst}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 0.01) \cup (0.06; 1] \\ 25x - 0.25 & \text{dla } x \in [0.01; 0.05] \\ 1 & \text{dla } x \in [0.05; 0.06] \\ -25x + 2.5 & \text{dla } x \in [0.06; 0.10] \end{cases} \quad (53)$$

— przeciętny

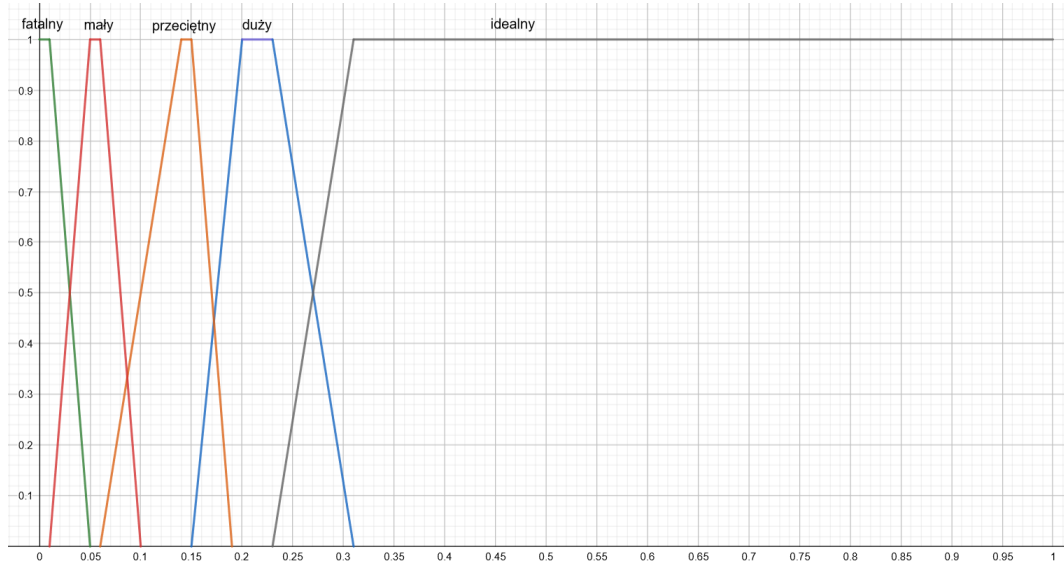
$$\mu_{przecietny_asyst}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 0.06) \cup (0.19; 1] \\ 12.5x - 0.75 & \text{dla } x \in [0.06; 0.14] \\ 1 & \text{dla } x \in [0.14; 0.15] \\ -25x + 4.75 & \text{dla } x \in [0.15; 0.19] \end{cases} \quad (54)$$

— duży

$$\mu_{duzy_asyst}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 0.15) \cup (0.31; 1] \\ 20x - 3 & \text{dla } x \in [0.15; 0.20] \\ 1 & \text{dla } x \in [0.20; 0.23] \\ -12.5x + 3.875 & \text{dla } x \in [0.23; 0.31] \end{cases} \quad (55)$$

— idealny

$$\mu_{idealny_asyst}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 0.23) \\ 12.5x - 2.875 & \text{dla } x \in [0.23; 0.31] \\ 1 & \text{dla } x \in [0.31; 1] \end{cases} \quad (56)$$



Rysunek 12. Wykres funkcji przynależności dla zmiennej lingwistycznej "procent asyst".

3.2. Kwantyfikatory lingwistyczne

W programie zostały wykorzystane 2 typy kwantyfikatorów: absolutne oraz względne.

Kwantyfikatory absolutne wraz ze wzorami oraz wykresem prezentują się następująco:

— Więcej niż 0

$$\mu_{wiecej_niz_0}(x) = \begin{cases} -0.000667x + 1 & \text{dla } x \in [0; 1500] \\ 0 & \text{dla } x \in (1500; 11144] \end{cases} \quad (57)$$

— Około 2000

$$\mu_{okolo_2000}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 500) \\ 0.000667x - 0.333 & \text{dla } x \in [500; 2000) \\ -0.000667x + 2.333 & \text{dla } x \in [2000; 3500) \\ 0 & \text{dla } x \in [3500; 11144] \end{cases} \quad (58)$$

— Około 4000

$$\mu_{okolo_4000}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 2500) \\ 0.000667x - 1.667 & \text{dla } x \in [2500; 4000) \\ -0.000667x + 3.667 & \text{dla } x \in [4000; 5500) \\ 0 & \text{dla } x \in [5500; 11144] \end{cases} \quad (59)$$

— Około 6000

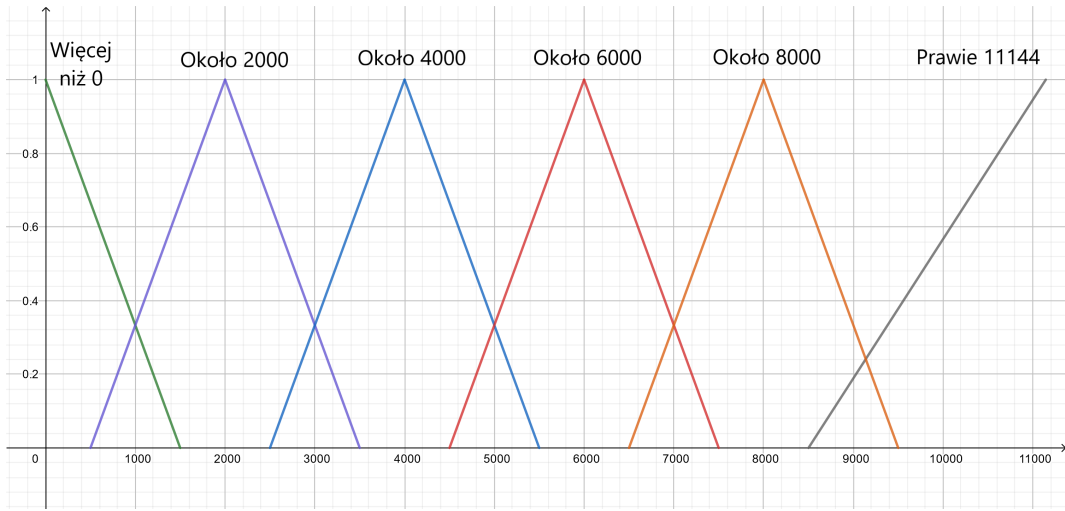
$$\mu_{okolo_6000}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 4500) \\ 0.000667x - 3 & \text{dla } x \in [4500; 6000) \\ 0.000667x + 5 & \text{dla } x \in [6000; 7500) \\ 0 & \text{dla } x \in [7500; 11144] \end{cases} \quad (60)$$

— Około 8000

$$\mu_{okolo_8000}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 6500) \\ 0.000667x - 4.333 & \text{dla } x \in [6500; 8000) \\ -0.000667x + 6.333 & \text{dla } x \in [8000; 9500) \\ 0 & \text{dla } x \in [9000; 11144] \end{cases} \quad (61)$$

— Prawie 11144

$$\mu_{prawie_11144}(x) = \begin{cases} 0 & \text{dla } x \in [0; 8500) \\ 0.000378x - 3.215 & \text{dla } x \in [8500; 11144] \end{cases} \quad (62)$$



Rysunek 13. Wykres funkcji przynależności dla kwantyfikatora absolutnego.

Kwentyfikatory względne wraz z wzorami oraz wykresem wyglądają następująco:

— Prawie żaden

$$\mu_{prawie_zaden}(x) = e^{-\frac{x^2}{0.01}} \quad \text{dla } x \in [0; 1]. \quad (63)$$

— Około 1/4

$$\mu_{okolo_1/4}(x) = e^{-\frac{(x-0.25)^2}{0.01}} \quad \text{dla } x \in [0; 1]. \quad (64)$$

— Około 1/2

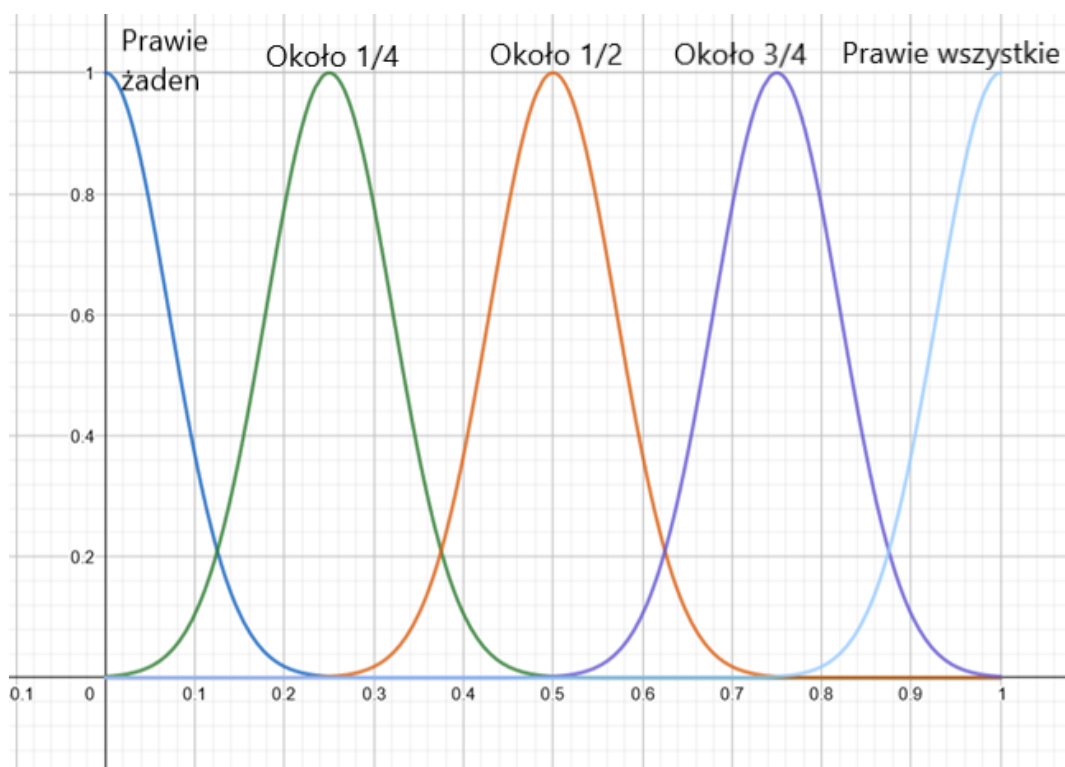
$$\mu_{okolo_1/2}(x) = e^{-\frac{(x-0.5)^2}{0.01}} \quad \text{dla } x \in [0; 1]. \quad (65)$$

— Około 3/4

$$\mu_{okolo_3/4}(x) = e^{-\frac{(x-0.75)^2}{0.01}} \quad \text{dla } x \in [0; 1]. \quad (66)$$

— Prawie wszystkie

$$\mu_{prawie_wszystkie}(x) = e^{-\frac{(x-1)^2}{0.01}} \quad \text{dla } x \in [0; 1]. \quad (67)$$



Rysunek 14. Wykres funkcji przynależności dla kwantyfikatora relatywnego.

4. Narzędzia obliczeniowe: projekt (wybór, implementacja) i diagram UML pakietu obliczeń rozmytych. Diagram UML generatora podsumowań

4.1. Diagram pakietu obliczeń rozmytych

Diagram UML i zwięzły opis pakietu obliczeń rozmytych: źródło pakietu (zewnętrzny/własny/hybrydowy), przypis do literatury. Krótka charakterystyka najważniejszych klas i podstawowych dla zadania ich metod.

Sekcja uzupełniona jako efekt zadania Tydzień 10 wg Harmonogramu Zajęć na WIKAMP KSR.

4.2. Diagram UML generatora podsumowań. Krótka instrukcja użytkownika

Diagram UML generatora podsumowań (warstwy obliczeniowej oraz interfejsu użytkownika). Krótki ilustrowany opis jak użytkownik może korzystać z aplikacji, w szczególności wprowadzać parametry podsumowań, odczytywać wyniki oraz definiować własne etykiety i kwantyfikatory. Wersja JRE i inne wymogi niezbędne do uruchomienia aplikacji przez użytkownika na własnym komputerze.

Sekcja uzupełniona jako efekt zadania Tydzień 11 wg Harmonogramu Zajęć na WIKAMP KSR.

5. Jednopolmiotowe podsumowania lingwistyczne.

Miary jakości, podsumowanie optymalne

Wyniki kolejnych eksperymentów wg punktów 2.-4. opisu projektu 2. Listy podsumowań jednopolmiotowych i tabele/rankingi podsumowań dla danych atrybutów obowiązkowe i dokładnie opisane w „captions” (tytułach), konieczny opis kolumn i wierszy tabel. Dla każdego podsumowania podane miary jakości oraz miara jakości podsumowania optymalnego.

Sekcja uzupełniona jako efekt zadania Tydzień 11 wg Harmonogramu Zajęć na WIKAMP KSR.

6. Wielopolmiotowe podsumowania lingwistyczne i ich miary jakości

Wyniki kolejnych eksperymentów wg punktów 2.-4. opisu projektu 2. Uzasadnienie i metoda podziału zbioru danych na rozłączne podmioty. Listy podsumowań wielopolmiotowych i tabele/rankingi podsumowań dla danych atrybutów obowiązkowe i dokładnie opisane w „captions” (tytułach), konieczny opis kolumn i wierszy tabel. Konieczne uwzględnienie wszystkich 4-ch form podsumowań wielopolmiotowych.

****** Możliwe sformułowanie zagadnienia wielopolmiotowego podsumowania optymalnego ******.

******Ewentualne wyniki realizacji punktu „na ocenę 5.0” wg opisu Projektu 2. i ich porównanie do wyników z części obowiązkowej******.

Sekcja uzupełniona jako efekt zadania Tydzień 12 wg Harmonogramu Zajęć na WIKAMP KSR.

7. Dyskusja, wnioski

Dokładne interpretacje uzyskanych wyników w zależności od parametrów klasyfikacji opisanych w punktach 3.-4 opisu Projektu 2. Szczególnie istotne są wnioski o charakterze uniwersalnym, istotne dla podobnych zadań. Omówić i wyjaśnić napotkane problemy (jeśli były). Każdy wniosek/problem powinien mieć poparcie w przeprowadzonych eksperymentach (odwołania do konkretnych wyników: tabel i miar jakości). Ocena które wybrane kwantyfikatory, sumaryzatory, kwalifikatory i/lub ich miary jakości mają małe albo duże znaczenie dla wiarygodności i jakości otrzymanych agregacji/podsumowań. Dla końcowej oceny jest to najważniejsza sekcja sprawozdania, gdyż prezentuje poziom zrozumienia rozwiązywanego problemu.

****** Możliwości kontynuacji prac w obszarze logiki rozmytej i wnioskowania rozmytego, zwłaszcza w kontekście pracy inżynierskiej, magisterskiej, nauko-

wej, itp. **

Sekcja uzupełniona jako efekt zadań Tydzień 11 i Tydzień 12 wg Harmonogramu Zajęć na WIKAMP KSR.

8. Braki w realizacji projektu 2.

Wymienić wg opisu Projektu 2. wszystkie niezrealizowane obowiązkowe elementy projektu, ewentualnie podać merytoryczne (ale nie czasowe) przyczyny tych braków.

Literatura

- [1] A. Niewiadomski, Zbiory rozmyte typu 2. Zastosowania w reprezentowaniu informacji. Seria „Problemy współczesnej informatyki” pod redakcją L. Rutkowskiego. Akademicka Oficyna Wydawnicza EXIT, Warszawa, 2019.
- [2] S. Zadrozny, Zapytania nieprecyzyjne i lingwistyczne podsumowania baz danych, EXIT, 2006, Warszawa
- [3] A. Niewiadomski, Methods for the Linguistic Summarization of Data: Applications of Fuzzy Sets and Their Extensions, Akademicka Oficyna Wydawnicza EXIT, Warszawa, 2008.
- [4] Baza danych zawierająca statystyki koszykarzy z ligi NBA z lat 1996-2020 [przeglądany 04.05.2021] Dostępna w: <https://www.kaggle.com/justinas/nba-players-data>

Literatura zawiera wyłącznie źródła recenzowane i/lub o potwierdzonej wiarygodności, możliwe do weryfikacji i cytowane w sprawozdaniu.