测试题计分模型 3.31

1. 所有题分为三大类：
   1. 计算——①死活 ②手筋 ③官子
   2. 常识——①棋形 ②常型
   3. 判断——

分数：计算50%，常识30%，判断20%。

1. 不同星级的题目基准分不同。

以3星题每题300分为例，则计算题的死活、手筋、官子每题为150分，常识题的棋形和常型每题90分，判断题每题60分。

题目难度浮动以单个题目为单位，正确则该题所属项（如死活）难度+1，错误则难度-1。共30题。

假设每一星级的用户的最终得分=他将该星级题目全部做对，其他星级题目全部做错。这样，相当于有3轮题目全部正确。例如：1星用户的分数=(50\*3+30\*2+20)\*3=690分

由此得出总得分与星级对应表（1星为用户最低星级）

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1星 | 1.5星 | 2星 | 3星 | 4星 | 5星 | 6星 |
|  | 690 | 1035 | 1380 | 2070 | 2760 | 3450 |  |

除总得分外，星级还需要满足单项最低得分。按照1+1设定，譬如，1.5星要求至少每类习题做对两轮1星题，2星则要求至少做对1轮1星+1轮2星题，依此类推：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1.5星 | 2星 | 3星 | 4星 | 5星 |  |
| 计算不低于 | 300 | 450 | 750 | 1050 | 1350 |  |
| 常识不低于 | 120 | 180 | 300 | 420 | 540 |  |
| 判断不低于 | 40 | 60 | 100 | 140 | 180 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

以下随机模拟用户测评结果：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 起始为0分，分数只加不减 | | | | | |
| 每题基准分值 | 第1轮 | 第2轮 | 第3轮 | 第4轮 | 第5轮 |
| 1星（100分） |  |  | √√ |  | √ |
| 2星（200分） |  | x√x |  | √x√ |  |
| 3星（300分） | √√x√xx |  | √x |  | √x√x |
| 4星（400分） |  | √x√ |  | x√x |  |
| 5星（500分） |  |  | x x |  | x |
| 6星（600分） |  |  |  |  |  |

统计（按轮次累加）：

死活√：150+200+150=500

手筋√：150+150=300

官子√：50+50=100

棋形√：90+120+120=330

常型√：60+90=150

判断√：20+40=60

总计：计算900分，常识480分，判断60分，总计1440分

总分满足2星，单项分数也满足2星，该用户被测定为2星用户。

最后展示能力图时，只要把星级单项最高分与实际单项分数进行对比，就能够体现用户某一单项的情况。

例如：2星用户（将2星题全部作对的情况下）

死活题最高分300分，实际得分500分；

手筋最高分300分，实际得分300分；

官子最高分300分，实际得分100分；

棋形最高分180分，实际得分330分；

常型最高分180分，实际得分150分；

判断最高分120分，实际得分60分。

结论：该用户死活和棋形掌握得非常好，手筋和常型还不错，官子和判断明显有待提高。