## یاسخ به سوال نقل و انتقالات

## مجيد فرزانه

هدف اصلی یافتن ۵ شوتزن برتر از بین تمام بازیکنان موجود در مجموعه داده است. مدلی داریم که ۸۳۸ امتیاز از ۱۰۰۰ امتیاز را تاکنون کسب کرده است. از این رو قادر است با دقت نسبتاً مناسبی احتمال گل شدن هر موقعیت را حساب نماید. درصورتی که این مدل را معیار مورداعتمادی در نظر بگیریم، میتوانیم بررسی کنیم که هر بازیکن در هر شوتش چقدر مناسب عمل کرده است. به عنوان مثال اگر احتمال گل شدن یک شوت پایین باشد، ولی شوت گل شده باشد، میتوان گفت بازیکن مهارت بالایی داشته است. بالعکس اگر احتمال گل شدن یک موقعیت بالا باشد، ولی بازیکن، توپ را گل نکرده باشد، میتوان گفت که مهارت شوتزنی بازیکن یایین است.

برای اطمینان بالاتر از روش بالا، تمام شوتهایی را که هر بازیکن در مجموعه دادهی train داشته بررسی می کند. بر اساس رابطهی زیر یک امتیاز به هر بازیکن اختصاص می دهیم:

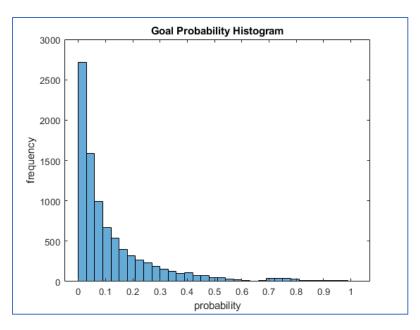
$$Score = \frac{1}{N_{shoots}} \left( 100 \times \frac{N_G}{\sum_{i \in G} pr_i} - N_M \sum_{j \in M} pr_j \right)$$
 (1)

$$N_{shoots} = N_G + N_M$$

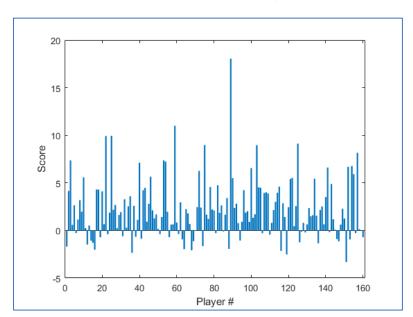
باید به تعداد شوتهای گل شده به بازیکن امتیاز بدهیم. اما هرچه احتمال گل شدنِ شوتها کمتر باشد باید امتیاز بزرگتری به بازیکن بدهیم. از این رو مجموع احتمالات تمام شوتهای گلشده را در مخرج قرار دادهایم. همچنین باید به ازای تمام شوتهای گلنشده از بازیکن امتیاز کسر شود ولی هرچه احتمال گل شدنِ شوت بزرگتر باشد باید امتیاز بیشتری از بازیکن کسر کنیم. از این رو مجموع احتمالات شوتهای گل نشده در تعداد شوتهای گل نشده ضرب شده است. درنهایت مقدار به دست آمده بر تعداد کل شوتهای بازیکن تقسیم می شود. زیرا در مجموعه داده تعداد شوتهای بازیکنهای مختلف متفاوت است. برای جلوگیری از منفی شدن امتیازات یک عدد ۱۰۰ نیز در قسمت اول رابطه ضرب شده است.

با استفاده از کد سوال اول مقادیر  $N_G$  ،  $N_{shoots}$  و  $N_M$  برای هر یک از ۱۶۰ بازیکن قابل محاسبه است. حال کافی است مجموعه ی  $N_G$  ،  $N_{shoots}$  و  $N_G$  ،  $N_{shoots}$  و  $N_G$  به ازای هر بازیکن به دست آید. این مجموعه ها به کمک مدل یادگیری ماشین استفاده شده در سوال دوم محاسبه می شوند.

شکل ۱ نمودار فراوانی احتمال گل شدن شوتها را بر اساس مدل آموزشدادهشده نمایش میدهد. شکل ۲ مقدار امتیاز به دست آمده برای هر بازیکن را بر اساس رابطهی (۱) نمایش میدهد. حال میتوان بهترین شوتزنها را بر اساس بیشترین امتیازهای به دست آمده مطابق با جدول ۱ نمایش داد.



شکل ۱: هیستوگرام احتمال گل شدن شوتها بر اساس مدل یادگیری ماشین



شکل 2- امتیاز بازیکنها بر اساس رابطهی ۱

امتياز	نرخ گل به شوت	نام بازیکن	اولويت
9.1146	0.0417	p_67	۵
9.9124	0.0377	p_118	۴
9.9370	0.1522	p_120	٣
10.9902	0.0370	p_151	٢
18.0511	0.0789	p_34	١

جدول ۱: انتخابهای نهایی