

Lýsing

Matthías Páll Gissurarson Sólrún Halla Einarsdóttir

Ívar Örn Ragnarsson

11. mars 2013

Rannsóknarvinna

Íþróttagrein

Við höfum ákveðið að vinna með körfubolta, nánar tiltekið NBA-deildina. Það er helst vegna þess að fyrir hana er hægt að finna góð gagnasöfn marga áratugi aftur í tímann, margir leikir eru spilaðir í deildinni og mikið af upplýsingum er hægt að fá um hvert lið og hvern leik. Einnig var áhrifaþáttur að liðin eru oftast með töff nöfn.

Spálíkön

Hugmyndin er að hafa líkan þar sem sigurvegari og stigamunur í hverjum leik spila inn. Þá mundu öll liðin byrja jöfn, og svo er farið eftir viðureignum og liðunum gefnar auknar vigtir eftir því hvaða lið þeir vinna, hve öflugt það lið er og með hve miklum stigamun þau unnu það. Þá er hugmyndin að láta öll lið byrja með ákveðið háan styrkleika, og hækka svo og lækka styrkinn hjá þeim sem vinna og tapa eftir því hve mikill stigamunur var á þeim og svo margfalda með hlutfallinu á milli núverandi styrkleika þeirra. Við eigum þó eftir að prófa okkur áfram með þessi líkön.

Tekjur

Hægt væri að hafa tekjur af kerfinu með því að rukka fyrir áskrift af því, en hún gæti verið tímabundin eða notkunarbundin. Einnig væri hægt að hafa auglýsingar. Hugsanlegt er að hægt sé að setja upp veðmál, þ.e. fólk veðjar gegn kerfinu eða gegn hvort öðru, og mundi kerfið þá taka þeim veðmálum eða ekki, svipað og 1X2 gerir. Væru þá stuðlar reiknaðir útfrá líkunum á því hvort liðið vinni.

Önnur nýting

Kerfið mætti nýta fyrir aðrar keppnir þar sem tveir aðilar eigast við í hverri viðureign og nægilega margar viðureignir eiga sér stað hjá hverjum keppanda. Fyrst mætti auðvitað nefna fjölmargar aðrar íþróttir/deildir þar sem tvö lið/einstaklingar keppa hvert á móti öðru, svo sem fótbolta, borðtennis ofl. Einnig mætti

heimfæra líkanið fyrir einhvers konar kerfi álíka Compare Hotness (en þá væru stig reiknuð út frá “viðureignum”).

Notendasögur

- Titill: Sækja gögn
Lýsing: Sækja gögn um úrslit NBA-leikja af basketball-reference.com.
Forgangur: 40
Tími: 1 dagur
- Titill: Geyma gögn í gagnagrunni
Lýsing: Útbúa gagnagrunn sem heldur utan um gögn um úrslit leikja með skipulegum hætti svo þægilegt verði að vinna með þau.
Forgangur: 40
Tími: 2 dagar
- Titill: Spá fyrir um úrslit
Lýsing: Útbúa kerfi sem spáir fyrir um úrslit leiks milli gefinna liða í NBA
Forgangur: 40
Tími: 6 dagar
- Titill: Vefþjónn
Lýsing: Setjum upp vefþjón svo hægt sé að nota kerfið gegnum vafra
Forgangur: 30
Tími: 4 dagar
- Titill: Aðgangskerfi
Lýsing: Útbúa aðgangskerfi á vefþjón svo notendur geti skráð sig inn.
Forgangur: 20
Tími: 2 dagar
- Titill: Halda utan um upplýsingar um notendur
Lýsing: Útbúa kerfi sem heldur utan um notendanöfn, lykilorð og hversu mikið hver notandi hefur notað kerfið.
Forgangur: 20
Tími: 1 dagur
- Titill: Nýta kerfið á öðrum vettvangi
Lýsing: Prófa kerfið á öðrum deildum/íþróttagreinum.
Forgangur: 10
Tími: 2 dagar

- Titill: Áskrift
Lýsing: Útbúa kerfi sem leyfir notendum að greiða fyrir notkun kerfis með ýmsum greiðsluleiðum.
Forgangur: 10
Tími: 2 dagar
- Titill: Rannsóknir
Lýsing: Rannsaka hvað þarf í kerfið, hvað er hægt að nota til að útbúa það og hvaða gagnasöfn er hægt að hafa.
Forgangur: 50
Tími: 1 dagur
- Titill: Skipulag
Lýsing: Gerð notendasagna og verkáætlunnar.
Forgangur: 50
Tími: 1 dagur

Verkáætlun

Myndræna framsetningu má sjá á mynd 1

Ítrun 0

Notendasögur: 1. Rannsóknir 2. Skipulag
Áætlaður tími: $1+1 = 2$ dagar

Ítrun 1

Notendasögur: 1. Sækja gögn 2. Geyma gögn í gagnagrunni
Áætlaður tími: $1+2 = 3$ dagar

Ítrun 2

Notendasögur: 1. Spá fyrir um úrslit
Áætlaður tími: 6 dagar

Ítrun 3

Notendasögur: 1. Vefþjónn 2. Aðgangskerfi
Áætlaður tími: $4+2 = 6$ dagar

Ítrun 4

Notendasögur: 1. Halda utan um upplýsingar um notendur 2. Nýta kerfið á öðrum vettvangi 3. Áskrift
Áætlaður tími: $1+2+2 = 5$ dagar

Heildartími

Heildartíminn sem við reiknum með að verkefnið er 24 dagar en heildartíminn sem við höfum til að vinna er um 4 og hálf vika (8. mars-16. apríl). Ef við reiknum með að hver hópmeðlimur vinni 2 daga á viku gefur það okkur 27 vinnudaga, svo áætlunin virðist geta gengið upp.

Þar sem ítranirnar eru mislangar ætlum við okkur ekki að taka eina viku í hverja ítrun heldur ætlum við til dæmis að reyna að byrja á ítrun 2 í 2. vinnuviku (12.-19. mars). Einnig getum við unnið eitthvað í páskafríinu ef við teljum þess þurfa, sem gefur aukið svigrúm.

Rannsóknir 1 dagur Forgangur 50 Skipulag 1 dagur Forgangur 50 Ítrun 0	Sækja Gögn 1 dagur Forgangur 40 Geyma gögn í gagnagrunni 2 dagar Forgangur 40 Ítrun 1	Spá fyrir um úrslit 6 dagar Forgangur 40 Ítrun 2
Vefþjónn 4 dagar Forgangur 30 Aðgangskerfi 2 dagar Forgangur 20 Ítrun 3	Upplýsingar um notendur 1 dagur Forgangur 20 Áskrift 2 dagar Forgangur 10 Nýta kerfið á öðrum vettvangi 2 dagar Forgangur 10 Ítrun 4	

Mynd 1: Verkáætlun