

Lýsing

Matthías Páll Gissurarson Sólrún Halla Einarsdóttir

Ívar Örn Ragnarsson

11. mars 2013

Rannsóknarvinna

Íþróttagrein

Við höfum ákveðið að vinna með körfubolta, en það er helst vegna þess að fyrir hann er hægt að finna góð gagnasöfn marga áratugi aftur í tímann, margir leikir eru spilaðir í íþróttinni 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 hver vinnur og stigamunur sem unnin er með spilar inn. Þá mundu öll liðin byrja jöfn, og svo er farið eftir viðureignum og liðunum gefið auknar vigtir eftir því hvaða lið þeir vinna, hve öflugt það lið er og með hve miklum mun þau unnu það með. Þá er hugmyndin að láta öll lið byrja með ákveðið mikinn 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 styrkleikja 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 út frá líkunum á því hvort liðið vinni.

Önnur nýting

Kerfið mætti nýta fyrir aðra hluti þar sem verið er að keppa, t.d. eitthvað 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

Rannsóknir 1 dagur Forgangur 50	Sækja Gögn 1 dagur Forgangur 40	Spá fyrir um úrslit 6 dagar Forgangur 40
Skipulag 1 dagur Forgangur 50	Geyma gögn í gagnagrunni 2 dagar Forgangur 40	
Ítrun 0	Ítrun 1	Ítrun 2

Vefþjónn 4 dagar Forgangur 30	Upplýsingar um notendur 1 dagur Forgangur 20
Aðgangskerfi 2 dagar Forgangur 20	Áskrift 2 dagar Forgangur 10
	Nýta kerfið á öðrum vettvangi 2 dagar Forgangur 10

Ítrun 3

Ítrun 4

Mynd 1: Verkáætlun