타자MVP-> WPA 혹은 RV(런 밸류)를 결과가 나온 게임에서 찾아서 기사의 포인트로 삼는다

//기존의 페이스북 로봇에 적용된 것

여기에 더해서 우리가 고안해 낸 기본적인 뼈대:

* 나온 투수들(선발, 불펜) n이닝 m실점에 따른 기사 내용을 machine learning 시켜서 어떤 기준으로 긍정적/부정적 반응이 나오는 지를 얻은 후 추후 기사에 적용
* 비슷하게 타자 n타수 m안타 k홈런, 결승타유무를 learning 시킬지를 언급했지만

힘들 것이라고 용현이형이 말하심.

* 게임은 Total game이 아닌 각 투수별로 Sub game으로 나눔.

세부 기준은 3가지로 나눈다.

* 1. 선발이 둘 다 잘했다
* 2. 선발이 둘 다 못했다
* 3. 선발이 한 쪽은 잘하고 한 쪽은 못했다.

1은 투수전, 2는 타격전, 3은 승리팀에서 투수/타자 mvp를 정한다.

다만, Case 3에서 선발이 잘 한 팀이 진다면 선발이 호투했지만 졌다고 언급

//여기까지가 기존의 Facebook robot에서 우리가 더 고안해 낸 mvp 설정 기준

투수별 n이닝 m실점 M/L 기준 & 각 게임별 WPA 최대치