ELO等级分制度：

王者荣耀：<https://www.jianshu.com/p/aec7f7bb73e6> —>下面的参考链接很好

<https://www.jianshu.com/p/1ae01cf56f0a>类似的下面链接也很好

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/28190267> 这三个连接内容其实是差不多的。。。琢磨透一个即可

<https://blog.csdn.net/qq100440110/article/details/70240824> ->下面有python代码实现：：启发->这种著名模型。。。。应该github上就有很多实现。。。。

<https://bbs.gameres.com/thread_228018_1_1.html> 差不多这个较为清晰

elo等对战匹配系统可以借鉴中间一部分，他们的上分系统我觉得不用，因为我们的数据处理得出分值足够了，可以用我们的分值代替rank分，利用算法计算，匹配50%的旗鼓相当的伙伴，或者说，，可以细分，每个人6类题，都有每类题的能力值，从而得出每个人6个rank值分别计算胜率？？或者差异化，可以每个人6个分值，得出胜率差异很大的，从而得到互补型的选手。大概是利用这个系统。

小介绍。。：综合出各种匹配算法

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/38583349> 引出了elo的改进版

<https://www.jianshu.com/p/8924ab090a14> 综合出了当前较多运用的算法

<https://tieba.baidu.com/p/5638179050>这个帖子满屌的

trueskill ：

<https://www.bilibili.com/read/cv2195828>

<https://blog.csdn.net/weixin_33725239/article/details/93614945>

**Glicko：**

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/21434252>

。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。。

项目的意义：可以添加上结对编程的好处等：

<https://www.zhihu.com/question/19832735>：很多回答

<https://blog.csdn.net/aoelover/article/details/16924381>

<https://juejin.im/post/5d27eb085188256fcc736066> 大神对入门学习编程的回答