

Team18

組員： 0716049 詹凱傑、0716318 張竣翔、0716016 林思齊

1.data

(1) Introduction to the data:

我們這次做的主題是某知名棒球遊戲的球員數據與真實數據的比較及偏袒程度。除了讓使用者認識更多球員之外，我們還想知道遊戲商在設計遊戲時的一些商業行為。我們所需的資料分兩部分，一是球員當年度的真實成績，二是球員當年度在遊戲內的能力數據。

(2) tables:

主要有兩類型的 tables:

第一類: 球員的真實數據

table name: **Batting**

- a. player_name: 球員姓名
- b. team: 所屬球隊
- c. year: 哪一年的數據
- d. G: 出賽場次
- e. PO: 守備機會
- f. A: 助殺
- g. E: 失誤

table name: **Fielding**

- a. player_name: 球員姓名
- b. team: 所屬球隊
- c. year: 哪一年的數據
- d. G: 出賽場次
- e. PO: 守備機會
- f. A: 助殺
- g. E: 失誤

第二類: 遊戲內的球員能力數據

table name: **Game**

- a. player_id: primary key, 球員編號, 依序排列
- b. player_name: 球員姓名
- c. team: 所屬球隊
- d. year: 哪一年的數據

- e. 等級: 球員卡的等級
- f. 力量: 球員力量的數值
- g. 打擊: 球員打擊的數值
- h. 速度: 球員速度的數值
- i. 傳球: 球員傳球的數值
- j. 守備: 球員守備的數值

(3) data source:

Baseball Reference: 一個提供球員歷年數據的網站

BBO: 一個棒球遊戲，我們將遊戲內部的資料做成我們要的表格

(4) link:

Baseball Reference: <https://www.baseball-reference.com/>

BBO: <https://bbrs.wasabii.com.tw/index.aspx>

(5) Other information:

因為目前我們想到的或許還沒有很全面，所以未來在做的時候，如果有更好的想法會在更新 table，可能會增加欄位，讓我們的評判標準更準確。

2.application design (web)

(1) Main idea:

我們組員當中有超過一半的成員是資工系壘的隊員，所以對棒壘球很有興趣，想說透過這次的 project，來做棒球的一些研究。當我們在想要做棒壘的哪一方面時，本學期的第一次作業給我們一些靈感，於是想說透過真實的數據與遊戲裡面球員的能力數據做比較。除了讓大家認識更多的球員之外，還要來研究遊戲會不會因為要討好玩家來偏袒玩家喜歡的球員，以及相關的商業行為。

(2) Functionality:

我們初步的想法是設計一個網頁可以讓使用者選擇兩個球員，並列出這兩位球員的真實數據，以及在遊戲內的評價。並透過我們設計的公式來評斷兩位球員，並比較遊戲方較偏袒哪一位球員，透過此方式能讓使用者認識更多的球員。

(3) Interface:

網頁

3.work plan

(1) Time schedule

我們將分成以下幾個階段進行:

- a. 先討論出需要評判一個球員能力的資料
- b. 再依據所需的資料，上網以及到遊戲裡將所需的真實資料與遊戲資料撈出，並做出我們需要的表格
- c. 討論網頁呈現的方式及設計網頁
- d. 有一定的共識後開始做網頁

(2) Discussion

Hankmd: <https://hackmd.io/@chan9988/HJJ584ZKI>

(3) Repo

Github: https://github.com/chan9988/2020database_team18.git