Part1

Patient_info

Search trend

Time

Time age

Time_gender

Time_province

Region

Field	Туре	Null	Key	Default	Extra
code	int(11)	NO NO	PRI	NULL	
province	varchar(20)	YES	i i	NULL	į į
city	varchar(20)	YES	i i	NULL	i i
elementary_school_count	int(11)	YES	i i	NULL	i i
kindergarten_count	int(11)	YES	į į	NULL	i i
university_count	int(11)	YES	i i	NULL	i i
elderly_population_ratio	float	YES	i i	NULL	i i
elderly_alone_ratio	float	YES	i i	NULL	i i
nursing_home_count	int(11)	YES	i i	NULL	i i

Weather

1. Difference between char and varchar

	Char	varchar	
動態或靜態	固定大小字串資料,以	可變大小字串資料,以動態	
	靜態方式儲存,欄位內	方式儲存	
	不足宣告的長度會以空		
	白的方式填滿		
儲存資料大小	Char(n) · n 必須是 1	Varchar(n)·n 可以是 1 到	
	到 8000 的值	8000 之間的值·max 表示儲	
		存體大小上限, 2^31-1 個	
		位元組(2 GB)	
CPU 計算時間	花費較少的CPU計算時	花費較多的 CPU 計算時間	
	間		

取資料時差異	取資料時·要用 trim()去	儲存資料時長度已經隨之改	
	掉多餘空格	變	
儲存差異	take 1 byte for each	take 1 byte for each	
	character	character and some extra	
		bytes for holding length	
		information	

2. Bytes and range

Tinyint	1 Byte	有符號的範圍是-128 - 127,無符號的範圍是從
		0 ~ 255
Smallint	2 Bytes	有符號的範圍是-2^15 (-32,768) ~ 2^15 -1
		(32,767) ·無符號的範圍是 0 到 65535
Mediumint	3 Bytes	有符號的範圍是-2^12(-8388608)到
		2^12(8388607) · 無符號的範圍是 0 到
		2^24(16777215)
int	4 Bytes	-2^31 (-2,147,483,648) ~ 2^31 -1
		(2,147,483,647)

第十一題:

可以看出主場優勢較能為隊伍帶來勝利,我所做的表格分別為,主隊贏時主隊整體分數,主隊贏時客隊整體分數,客隊贏時主隊整體分數,客隊贏時客隊整體分數,後面三個則為主隊贏的次數,平手次數,以及客隊贏的次數,可以發現主隊贏的次數較多,但是整體分數卻是輸給客隊的整體分數,另外,客隊贏的時候客隊的整體分數也比主隊的整體分數小,由此可知主場優勢較能帶來勝

在 code 的部分,前四筆都是做相同的東西,where 給的條件是要選取比賽前的時間,然後在 pr 的 query 中得出最後一次測量的時間,最後在主 query 中讓全部的分數加起來看整體分數,後三筆資料單純計算贏的次數

第十二題:

team_long_name	win_rate
KRC Genk	0.46
Beerschot AC	0.26
SV Zulte-Waregem	0.37
Sporting Lokeren	0.35
KSV Cercle Brugge	0.32
RSC Anderlecht	0.64
KAA Gent	0.50
RAEC Mons	0.27
FCV Dender EH	0.26
Standard de Liège	0.50
KV Mechelen	0.37
Club Brugge KV	0.58
KSV Roeselare	0.19
KV Kortrijk	0.39
Tubize	0.21
Royal Excel Mouscron	0.35
KVC Westerlo	0.30
Sporting Charleroi	0.30
Sint-Truidense VV	0.26
Lierse SK	0.17

上圖只截取一部分,共有 229 筆資料 (與隊伍數同),我的作法是計算每一支隊伍贏的次數除以出場比賽次數,獲得勝率,因此賭者可以根據這個表選擇應該要押哪支隊伍

Code 的部分先計算出場次數以及贏的次數,利用隊伍 id 做分類,計算勝率