

学籍番号	氏 名	担 当 教 員	テ ー マ
M20-0729E	佐久間 正	大曾根 先生	サクサクかんたん スコアブック記入システム —スコアブック作成機能の開発—

## 1. 研究目的

筆者の一人は、かつて野球をしていたので、その経験を活かして野球選手の記録をとるのが趣味となった。そのデータを記録するツールである野球のスコアブックは、試合経過を記号や数字を使って1球ごとのプレーを詳細に記録することができる。ところが、数字や記号を全て覚えるのは時間がかかり、また、手書きによる記入のため読み取りにくくなる。そこで、ボタン操作だけでスコアブックを記録できるシステムを開発したいと考えた。また、記録を取りながら試合経過の臨場感を味わえるようにし、さらに、選手の統計データも取得できるようにしたい。

## 2. システム概要

本システムは、ボタン操作だけでプレー経過をスコアブックに記録するシステムである。このシステムには以下の3つの機能を持たせた。そのシステム概要を図1に示す。

- (1) スコアブック記入機能
- (2) 試合経過表示機能
- (3) 統計データ取得機能

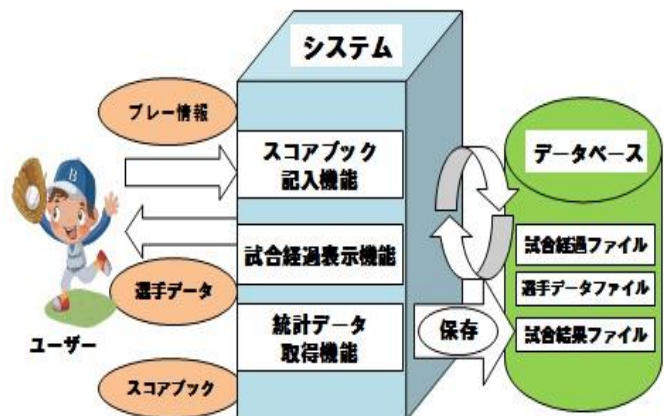


図1 システム概要図

## 3. スコアブック記入機能の開発

本機能は、スコアブックを作成するための機能である。本機能には、以下の3つのサブ機能をもたせた。

- (1) スコアブック作成機能

ボタン操作だけで綺麗にスコアブックを作成できるようにするための機能である。プレーごとに入力項目をわかりやすく分類して、ユーザがプレー内容を入力しやすいよう工夫した。図2にスコアブック表示シートの一部を示す。

- (2) 訂正機能

誤入力を訂正できるようにするための機能である。具体的には1打席分の記入記号を訂正できるようにした。

- (3) 複雑プレー入力機能

ダブルプレーやトリプルプレーなどの複雑なプレーでも簡単にプレー内容を入力できる機能である。ダブルプレー入力画面を図3に示す。

図2 スコアブック表示シート

## 4. 残された課題

- (1) 自分のチームの記録しか残せないなので、相手チームの記録も残せるようにしたい。
- (2) 選手データを記録することしかできないので、選手データを活かしたプレーをユーザに提供できるようにしたい。
- (3) 誤入力を訂正できるのが直前の1打席分だけなので、全ての範囲で訂正できるようにしたい。
- (4) 入力仕様を工夫し、さらにサクサク入力できるようにしたい。

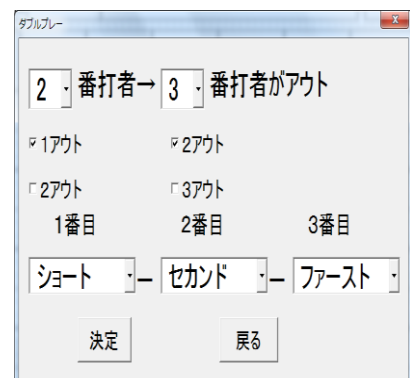


図3 ダブルプレー入力画面

キーワード	野球、スコアブック、GUI、視覚化、統計				
種類	システム開発	手法	記録支援	データ源	日本シリーズ
使用ハード	パソコン	使用ソフト	Excel VBA	使用言語	Visual Basic

