

学籍番号	氏 名	担 当 教 員	テ ー マ
M20-0602H	戸嶋 奈美	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 —試合経過表示機能の開発—

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

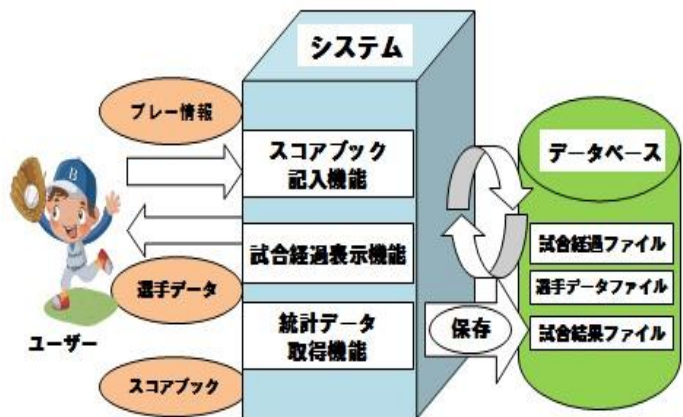


図1 システム概要図

3. 試合経過表示機能の開発

本機能は、スコアボードに試合経過を表示する機能である。記録者が退屈しないように、臨場感を味わわせるよう工夫した。具体的には以下の3つのサブ機能をもたせた。

- (1) スコアボード表示機能

スコアボードにスコアとボールカウントをリアルタイムに一球ずつ表示させる機能である。できるだけ実際のスコアボードに近いものにするよう工夫した。そのスコアボード画面を図2に示す。

- (2) 応援機能

ヒットが出たときや得点が入ったときに応援をする機能である。数枚の画像を秒単位で切り替えていくことで、動きをつけるよう工夫した。そのためのチアリーダーやバッターの画像を作成した。その画像例を図3に示す。

- (3) スキップ機能

スコア入力に手間取った場合、スコアボードの表示をスキップさせる機能である。スコアボード表示機能と並列で使用できるよう工夫した。



図2 スコアボード画面

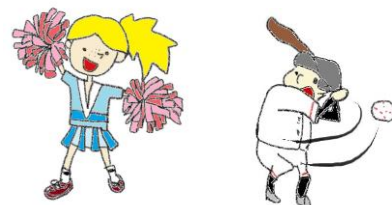


図3 応援機能の画像例

4. 残された課題

- (1) 自チームの試合経過しか表示できていないので、相手チームの試合経過も表示したい。
- (2) 画像の表示パターンを増やし、もっと面白みのある応援にしたい。

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

