

Where the heck am I?



Celem gry jest znalezienie siebie w grafie stworzonym na podstawie ankiety, w której udział wezmą wszystkie uczestniczki i wszyscy uczestnicy przedmiotu „Technologie semantyczne i sieci społecznościowe”. Gra przebiega w dwóch etapach. Etap I polega na złożeniu za pomocą [formularza internetowego](#) nazwisk dwóch osób spośród graczy. Każdy gracz musi odpowiedzieć sobie na dwa pytania:

- z kim najbardziej chciałbym realizować wymagający projekt na studiach?
- z kim najchętniej wybrałbym się w piątek wieczorem do pubu?

Podobnie jak w poprzedniej grze, tak i tu każdy wierzchołek będzie miał stopień wyjściowy równy 2, natomiast stopnie wejściowe wierzchołków będą się znacząco od siebie różnić. W zbiorze danych będzie również zaznaczone, jakiego typu krawędź łączy dwa wierzchołki. Dodatkowo, każdy gracz dodaje trzy atomy informacji o sobie samej/ym:

- ulubiona pisarka/ulubiony pisarz
- ulubiony film
- ulubiony zespół muzyczny

Formularz do zgłaszania graczy w pierwszej fazie jest dostępny do **niedzieli, 15 grudnia**.



Obok zamieszczam ilustrację grafu, jaki powstał w wyniku Waszych zgłoszeń oraz odnośniki do pobrania wyników. **UWAGA:** ze względu na to, że Gephi nie potrafi obsłużyć krawędzi równoległych, w trakcie importu łączy wiele krawędzi między tą samą parą wierzchołków do postaci jednej krawędzi i zwiększa jej wagę. W pliku projektu poniżej występuje zatem więcej krawędzi z etykietą *beer* niż krawędzi z etykietą *project*, ale niektóre krawędzie z etykietą *beer* mają wagę równą 2, oznacza to, że między tą parą wierzchołków występują w rzeczywistości obie krawędzie. Pliki do pobrania:

- w formacie Gephi: [wthai.gephi](#)
- lista wierzchołków w formacie CSV: [nodes.csv](#)
- lista krawędzi w formacie CSV: [edges.csv](#)

W drugiej fazie gry każdy gracz może zadać pytanie o jeden wierzchołek w sieci i w odpowiedzi prześle komplet informacji o tym wierzchołku, nie zdradzając rzecz jasna tożsamości ukrytej za wierzchołkiem. Pytanie o wierzchołek zgłaszacie za pomocą poczty e-mail na adres Mikolaj.Morzy@put.poznan.pl, koniecznie umieszczając w temacie wiadomości łańcuch znaków [tsiss-gra]. Po uzyskaniu odpowiedzi gracze zgłaszają swoje rozwiązania. Każdy gracz stara się

zidentyfikować w sieci wierzchołek, który ukrywa tożsamość gracza. Gracze zgłaszają ranking wierzchołków, gdzie na początku rankingu umieszczają wierzchołki o których podejrzewają, że mogą skrywać tożsamość danego gracza. Wyniki przesyłacie poprzez edycję [współdzielonego arkusza kalkulacyjnego](#), nadając kolumnie nazwę zgodną z numerem indeksu gracza. Zgłaszanie rozwiązań będzie otwarte do **niedzieli, 29 grudnia**.

Wynikiem gry jest porównanie rzeczywistego przypisania wierzchołków do graczy z rankingami zgłoszonymi przez graczy.

Wyniki gry

Obawiam się, że gra była zbyt prosta... Większość odpowiedzi, jakie otrzymałem było poprawnych. Ponieważ aż 18 osób trafnie wskazało siebie w grafie, 500 punktów zostało rozdysponowanych między te osoby i każda z nich otrzymała 28 punktów. Poniżej lista zwycięzców:

osoba
89797
94258
94264
94276
94292
94303
94305
94315
94332
94353
94354
94367
94368
94385
94390
94419
94424
110584

Chciałbym jednak zaznaczyć, że dwie osoby (94260, 94338) były blisko, drugi Wasz typ był poprawny.

Przykład

Rzeczywiste odwzorowanie wierzchołków jest następujące:

osoba	wierzchołek
gracz A	9082
gracz B	9225
gracz C	1043

osoba	wierzchołek
...	...

Gracz A zgłasza swój ranking:

pozycja	wierzchołek
1	1043
2	7383
3	9082
...	...

W efekcie wynik gracza A to **3**, ponieważ gracz A znalazł siebie na 3 pozycji rankingu. Ostatecznie, gracze są uporządkowani zgodnie z rosnącym wynikiem.

W grze jest łącznie do rozdysponowania 500 punktów, które zostaną przyznane w zależności od zajętego miejsca procentowo:

	procent	wygrana
I miejsce	18.2%	91 pkt
II miejsce	16.4%	82 pkt
III miejsce	14.5%	73 pkt
IV miejsce	12.7%	64 pkt
V miejsce	10.9%	55 pkt
VI miejsce	9.1%	46 pkt
VII miejsce	7.2%	36 pkt
VIII miejsce	5.5%	27 pkt
IX miejsce	3.6%	18 pkt
X miejsce	1.8%	9 pkt

W przypadku zajęcia przez kilku graczy tego samego miejsca, rozdzielamy między nimi pozostałe punkty do uzyskania liczby 10 nagrodzonych lub wyczerpania liczby punktów. Przykładowo, jeśli na pozycji III znajdują się trzy osoby, to między nie zostanie rozdzielone (73+64+55) punktów, czyli każda z tych osób otrzyma 64 punkty, a następna osoba w rankingu zajmie VI pozycję i zdobędzie 46 punktów.

From:

<https://semantic.cs.put.poznan.pl/wiki/TSiSS/> - Technologie semantyczne i sieci społecznościowe

Permanent link:

<https://semantic.cs.put.poznan.pl/wiki/TSiSS/doku.php?id=gra-where-the-heck-am-i>

Last update: **2016/07/12 14:16**

