

JPSA Judge System 耐久テスト

木村 仁

はじめに

JPSA (JAPAN PRO SURFING ASSOCIATION) とは、日本プロサーフィン連盟の略であり、サーフィン大会のジャッジ採点の集計を目的として使われているのが、Judge Server、Judge Paper、Game Monitor からなるこの Judge System です。Base Station を中継点として、ワイヤレス LAN ネットワークでつながっています。

このシステムは現在も JPSA 主催のサーフィン大会でしっかりと働いています。

今回のテストというのは納品前、最終接続テストとしてインターン生 5 名～6 名でさせてもらい、意見を出し合いながら約一週間をかけて行いました。

テストは現場の環境に近づけたものであり、そこでのシステムの耐久性を見るものです。

ここでは、その中のいくつかのテストを通して、治郎吉商店でのインターン生のあり方について伝えたいと思います。

・ Judge System の現場での流れ

- (1) 演技を見て、審査員が Judge Paper から得点を入力していく。
- (2) Judge Server がそれらを集計し、順位や total のスコアや反則があった場合、得点の減点などの計算・表示をする。
- (3) その模様を Game Monitor が写し、観客、現場の DJ などが見られるようにする。

・ テスト

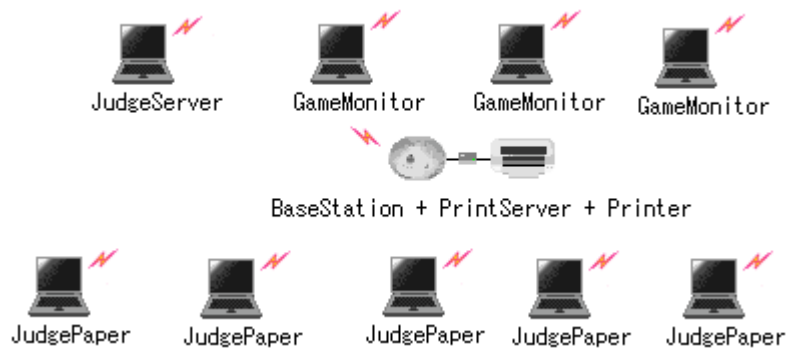
1. Paper 入力の負荷を増加させる

目的

- ・ 入力負荷による、ネットワークトラフィック増加の状況で、Server での得点計算が正しいか調査。

環境

- ・ Judge Server × 1
- ・ Judge Paper × 5
- ・ Game Monitor × 3



手順

- (1) Paper から一斉に入力を続ける。
- (2) GM、Server の得点計算を見る。

結果

- ・ GM、Server の得点計算は正しく表示。

2. GM をスリープさせる

目的

- ・ GM がスリープしている状態を長時間続け調査。

環境

- ・ Judge Server × 1
- ・ Judge Paper × 5
- ・ Game Monitor × 3



手順

- (1) GM をスリープ状態にさせる。
- (2) Judge Paper から入力を続ける。
- (3) スリープから復帰。

結果

- ・ 3 時間の間 Judge Paper から入力を続けた結果異常なし。

3. システムを操作しない

目的

- ・ Paper からの入力を長時間しないで調査。

環境

- ・ Judge Server × 1
- ・ Judge Paper × 5
- ・ Game Monitor × 3



手順

- (1) Paper から一切入力しない。
- (2) GM をスリープ状態にする。

結果

- ・ 6 時間の間、異常なし。

おわりに

ここでのインターンシップは雑用や社会見学というものではないということがわかってもらえたと思います。実際の業務の一部を任せてもらえ、充実したインターンシップでした。

会社を知るだけでなく、就職することについての自分自身について深く考え、広い視点で社会を見られるようになりました。