

## **Documentación**

### **Objetivo.**

El objetivo es visualizar la frecuencia con la que los personajes y enemigos aparecen a lo largo de los distintos juegos de la saga de Zelda mediante cuatro tipos de gráficas; además, se compara la frecuencia de aparición entre personajes y enemigos.

### **Metodología.**

Se trabajó con los archivos Personajes.txt y Enemigos.txt, que contienen información estructurada sobre los personajes y enemigos de Zelda. Cada entrada incluye los juegos en los que aparece el personaje o enemigo. A partir de esa información se realizó un conteo de la frecuencia de aparición de cada personaje y enemigo.

Se seleccionaron gráficos de barras para representar estas frecuencias por separado, debido a su claridad al mostrar comparaciones directas entre cada grupo.

### **Gráficas y justificación.**

#### **Gráfica de barras: Frecuencia de aparición de personajes**

Razón de elección:

Las gráficas de barras son útiles para mostrar y comparar la cantidad de juegos en los que aparece cada personaje. Se eligió esta visualización para resaltar a los personajes más recurrentes de la saga.

Ejemplo de resultado:

-Impa aparece en 7 juegos, lo que la posiciona como un personaje clave.

-Otros personajes como Midna, Ancient Oven o Red Juggler aparecen en un solo juego, lo que indica que son específicos de una trama o simplemente son secundarios en la saga.

Contribución al análisis:

Esta gráfica permite identificar qué personajes tienen importancia en varios títulos y cuáles no.

## **Gráfica de barras: Frecuencia de aparición de enemigos**

Razón de elección:

Similar a la anterior, esta gráfica muestra qué enemigos son reutilizados con mayor frecuencia. Esto sirve para detectar villanos principales en la saga o enemigos genéricos de un solo juego.

Ejemplo de resultado:

-Moblin aparece en 13 juegos, siendo el enemigo más recurrente de todos los analizados. Esto indica que es un villano principal o clásico en la saga.

-Bokoblin aparece en 4 juegos, reflejando su rol frecuente como enemigo de nivel medio.

-Otros enemigos como Daira o Crow aparecen en 1 o 2 juegos, cumpliendo funciones más específicas.

Contribución al análisis:

Esta gráfica permite comprender cómo los enemigos se reutilizan y adaptan en distintas entregas.

## **Gráfica de pastel: Comparación entre Personajes y enemigos por frecuencia general.**

Justificación:

Las gráficas de pastel son útiles para mostrar proporciones. Aquí se agrupan los enemigos y personajes de manera general. Permitiendo ver qué grupo aparece más en los juegos como conjunto.

Ejemplo de resultado:

-Entre los datos analizados, los enemigos aparecen en más juegos que los personajes, como conjunto.

Valor analítico:

Esta gráfica indica que hay más enemigos frecuentes en la saga que personajes, por lo menos en nuestra muestra.

## **Diagrama de dispersión: Comparación entre personajes y enemigos por frecuencia**

Justificación:

El diagrama de dispersión permite observar relaciones entre dos variables. En este caso, se grafican todos los personajes y enemigos con su número de apariciones por separado.

Ejemplo de resultado:

-Moblin e Impa destacan como puntos alejados del resto (frecuentes).

-La mayoría de los puntos se concentran en la región baja del eje Y, con solo 1 aparición.

Valor analítico:

Este tipo de gráfica permite comparar ambos grupos (personajes y enemigos) en un solo plano, resaltando las diferencias en la distribución de apariciones. Que haya más personajes y enemigos en la parte inferior del gráfico indica que la mayoría de los personajes y enemigos son poco recurrentes.