**Описание проекта**

Вы работаете в интернет-магазине «Стримчик», который продаёт по всему миру компьютерные игры. Из открытых источников доступны исторические данные о продажах игр, оценки пользователей и экспертов, жанры и платформы (например, *Xbox* или *PlayStation*). Вам нужно выявить определяющие успешность игры закономерности. Это позволит сделать ставку на потенциально популярный продукт и спланировать рекламные кампании.

Перед вами данные до 2016 года. Представим, что сейчас декабрь 2016 г., и вы планируете кампанию на 2017-й.

В наборе данных попадается аббревиатура *ESRB (Entertainment Software Rating Board)* — это ассоциация, определяющая возрастной рейтинг компьютерных игр. *ESRB* оценивает игровой контент и присваивает ему подходящую возрастную категорию, например, «Для взрослых», «Для детей младшего возраста» или «Для подростков».

**Описание данных в нашем файле:**

* *Name* — название игры
* *Platform* — платформа
* *Year\_of\_Release* — год выпуска
* *Genre* — жанр игры
* *NA\_sales —* продажи в Северной Америке (миллионы проданных копий)
* *EU\_sales* — продажи в Европе (миллионы проданных копий)
* *JP\_sales* — продажи в Японии (миллионы проданных копий)
* *Other\_sales —* продажи в других странах (миллионы проданных копий)
* *Critic\_Score* — оценка критиков (максимум 100)
* *User\_Score* — оценка пользователей (максимум 10)
* *Rating* — рейтинг от организации *ESRB* (англ. *Entertainment Software Rating Board).* Эта ассоциация определяет рейтинг компьютерных игр и присваивает им подходящую возрастную категорию.

Нас предупредили: данные за 2016 год могут быть неполными.

**Наш план:**

**Шаг 1. Открыть файл с данными и изучить общую информацию**

**Шаг 2. Подготовить данные**

**Шаг 3. Провести исследовательский анализ данных**

**Шаг 4. Составим портрет пользователя каждого региона**

**Шаг 5. Проверим некоторые гипотезы**

**Шаг 6. Напишем общий вывод**

В этом проекте будут использованы библиотека pandas, scipy – для проверки гипотез, seaborn – для визуализаций.