

ANÁLISE DE DIFERENTES ALGORITMOS DE APRENDIZADO DE MÁQUINA PARA RECOMENDAÇÃO DE RESULTADOS NA FRANQUIA COUNTER STRIKE

Carlos Eduardo Nogueira Silva
Felipe Gomes da Silva
Felipe Matheus Possari
Renan Senhorini Pimentel

Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Unesp -
Univ Estadual Paulista (São Paulo State University) Rua Cristóvão
Colombo 2265, Jd Nazareth, 15054-000, São José do Rio Preto - SP,
Brazil.

October 12, 2024

1 Introdução

2 Objetivos

3 Justificativa

4 Planejamento da coleta de dados

5 Cronograma

References

- [1] CHALMERS. Predicting the outcome of CS games using machine learning. 2018. Disponível em: <https://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/256129/256129.pdf>. Acesso em: [01 out. 2024].
- [2] LUND UNIVERSITY. Predicting Counter-Strike Matches. 2024. Disponível em: <https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=9145457>. Acesso em: [02 out. 2024].
- [3] HLTV.org: your source for esports information. Disponível em: <https://www.hltv.org>. Acesso em: [29 set. 2024].
- [4] SVEC, O. Predicting Counter-Strike Game Outcomes with Machine Learning. Disponível em: https://dspace.cvut.cz/bitstream/handle/10467/99181/F3-BP-2022-Svec-Ondrej-predicting_csgo_outcomes_with_machine_learning.pdf. Acesso em: [02 out. 2024].