



Dashboard

Origine des données

Données récupérées depuis trois datasets de League of Legends sur le site kaggle.com

EUW - <https://www.kaggle.com/datasets/fernandorubiogarcia/league-of-legends-data-patch-108>

NA - <https://www.kaggle.com/datasets/jamesbting/league-of-legends-ranked-match-data-fromna>

KR - <https://www.kaggle.com/datasets/minsbjung/league-of-legends-match-match-list-datasets-kr>

Description des données

Ces datasets regroupent des milliers de games de League of Legends sur les serveurs américain (NA), européen ouest (EUW) et coréen (KR). Des milliers de games jouer à haut élo, master et plus.

But du dashboard

Le but de mon dashboard est d'analyser et de prendre certains éléments cruciaux qui déterminent la victoire d'une partie afin de mieux les comprendre et de vérifier si ces éléments sont les mêmes entre les trois serveurs.

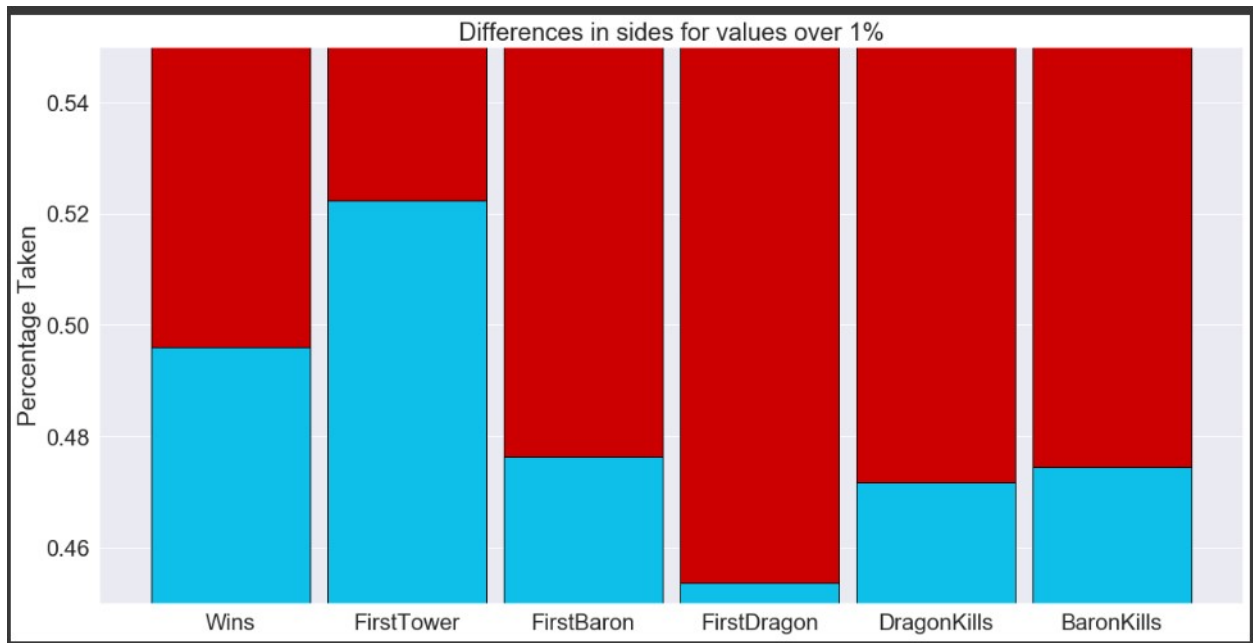
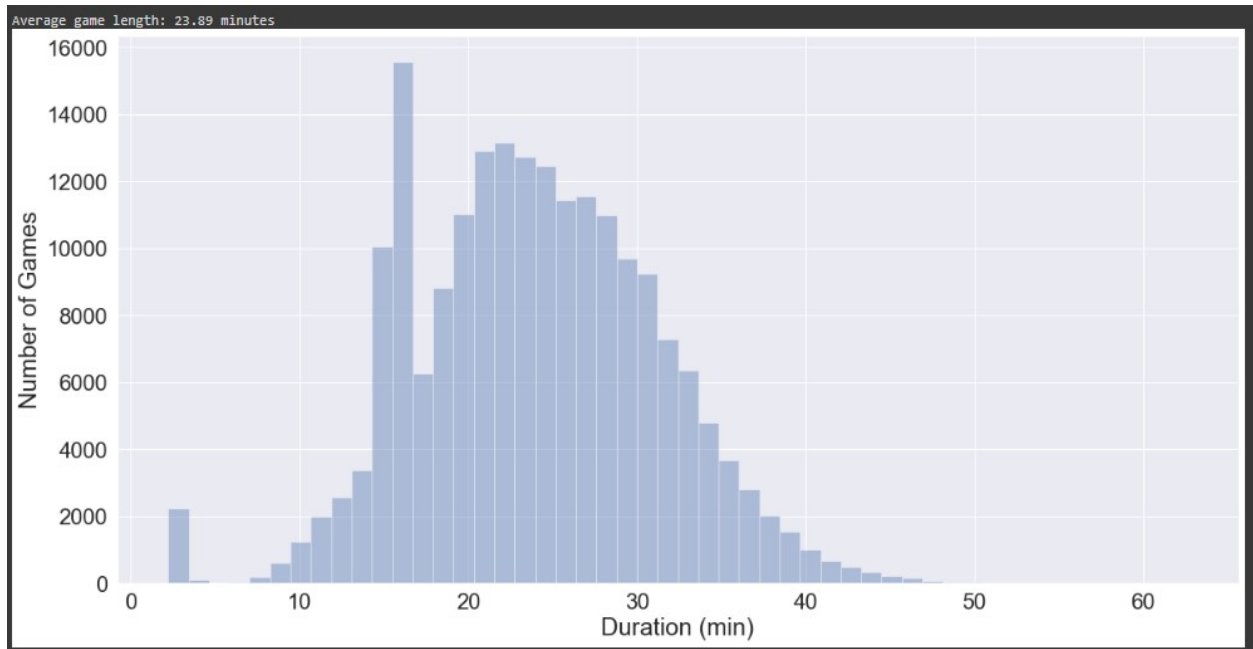
Contexte du dashboard

Etant joueur de League of Legends j'ai toujours été curieux sur le gameplay des joueurs des autres serveurs. Je veux explorer ces datas afin de mieux comprendre certaines tendances sur les trois serveurs.

Objectif & résultats clés

- Etablir des comparaisons entre les serveurs afin de trouver une tendance de victoire différente selon les serveurs. Exemple de data à comparer : "Dragon, nashor, herald, 1st tower, nombre de tours, 1st blood, nombre de kills, nombre d'inibiteurs, nombre de cs, visions, nombre de cs par minute, timestamp, durée des games, winrates par champions in game, nombre de gold par rôle."

Visualisation pour chaque KR



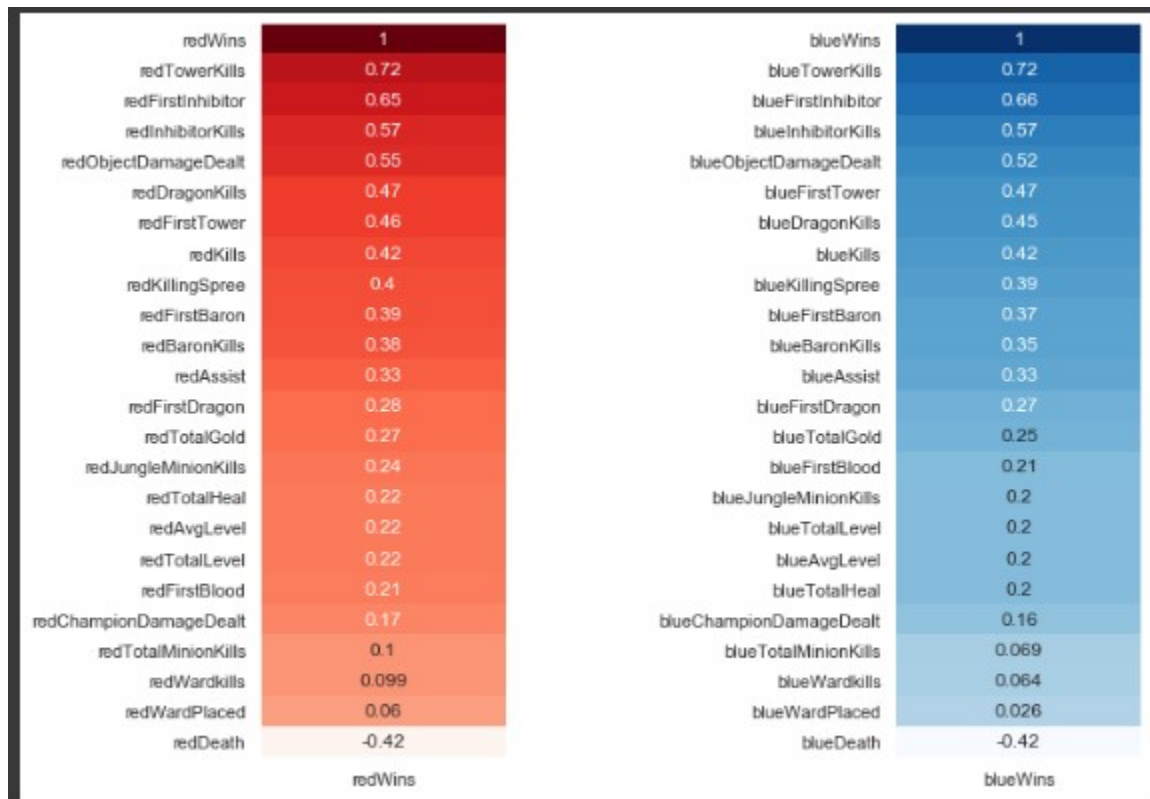


Schéma du layout du dashboard

