

**Міністерство освіти і науки України
Національний технічний університет України «Київський політехнічний
інститут імені Ігоря Сікорського»
Факультет інформатики та обчислювальної техніки**

Кафедра інформатики та програмної інженерії

Звіт

з лабораторної роботи № 2 з дисципліни
«Аналіз даних в інформаційних системах»

«Створення ВІ рішення»

Варіант 4

Виконав студент

ІП-15, Буяло Дмитро Олександрович
(шифр, прізвище, ім'я, по батькові)

Перевірів

Олійник Юрій Олександрович
(прізвище, ім'я, по батькові)

Київ 2023

Лабораторна робота 2

Створення Ві рішення

Мета – ознайомитись з інструментами для створення інтерактивних звітів (дашбордів).

Індивідуальне завдання

Варіант 4

Виконання

Ми створили DataSource, отримавши дані з бази даних першої практичної. Завантаження здійснювали через Отримати дані → SQL Server → (Виконуємо підключення до серверу) → Режим підключення – імпорт.

Таким чином, як можна побачити на Рисунку 1, ми завантажили 6 таблиць (фактова та виміри).

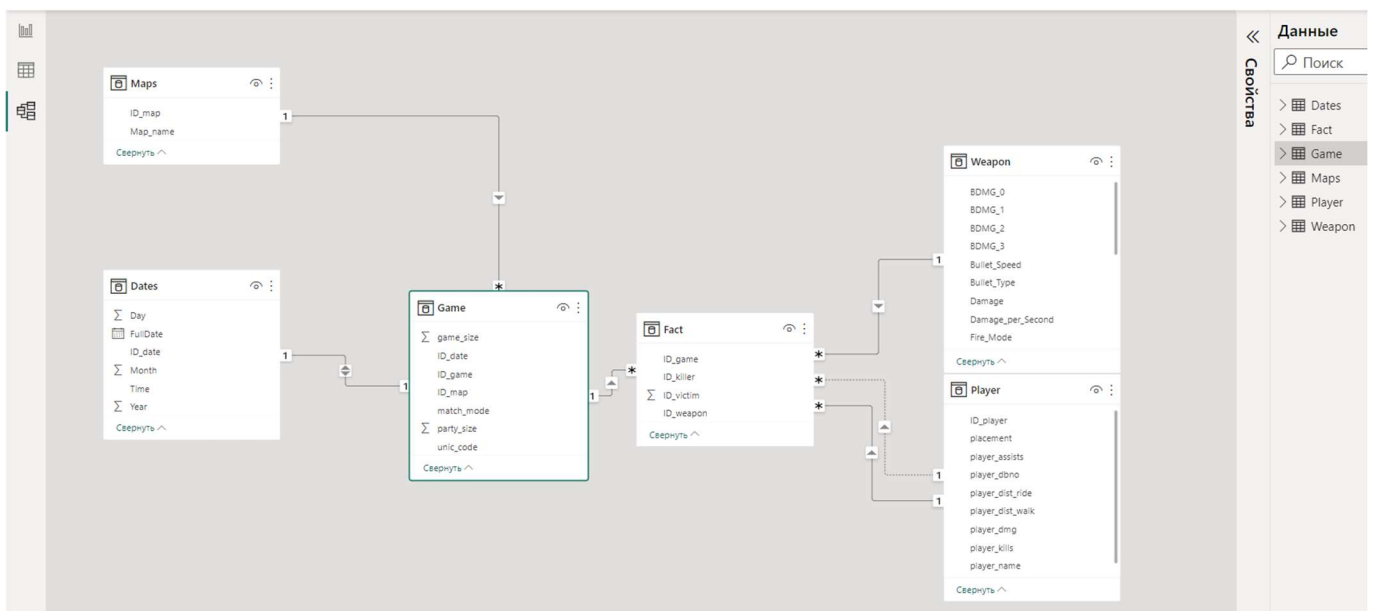
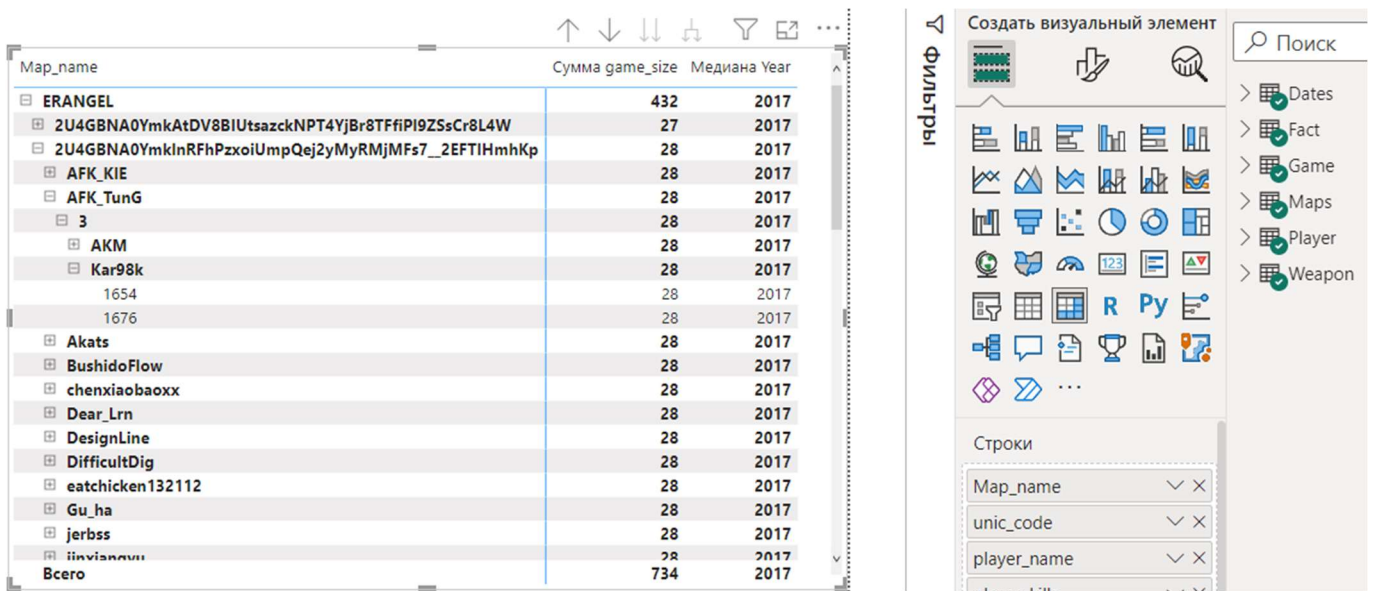


Рисунок 1 – Завантажені дані

Аналіз даних в інформаційних системах

Створили табличний, де використали виміри з кожної таблиці з окремими вимірами в рядках та колонках (Рисунок 2). Цей звіт представляє собою кількість вбивств, кого та з якої зброї по кожному гравцю з матчу на певній карті, також підраховано скільки взагалі команд грали та в якому році.



The screenshot shows a data visualization interface. On the left, a table displays data for various maps. The table has three columns: Map_name, Сумма game_size, and Медиана Year. The data is filtered to show maps from 2017. On the right, a sidebar titled 'Создать визуальный элемент' (Create visual element) shows a list of available data fields: Dates, Fact, Game, Maps, Player, and Weapon. Below this, a section titled 'Строки' (Rows) shows the selected fields for the table: Map_name, unic_code, and player_name.

Map_name	Сумма game_size	Медиана Year
ERANGEL	432	2017
2U4GBNA0YmkAtDV8BIutsazckNPT4YjBr8TFfiPI9ZSsCr8L4W	27	2017
2U4GBNA0YmklnRFhPzxoUmpQej2yMyRMjMFs7_2EFTIHmhKp	28	2017
AFK_KIE	28	2017
AFK_TunG	28	2017
3	28	2017
AKM	28	2017
Kar98k	28	2017
1654	28	2017
1676	28	2017
Akats	28	2017
BushidoFlow	28	2017
chenxiaobaoxx	28	2017
Dear_Lrn	28	2017
DesignLine	28	2017
DifficultDig	28	2017
eatchicken132112	28	2017
Gu_ha	28	2017
jerbss	28	2017
linvianovii	28	2017
Bcero	734	2017

Рисунок 2 – Табличний звіт

Також покажемо DashBoard з 4-ма звітами (Рисунок 3).

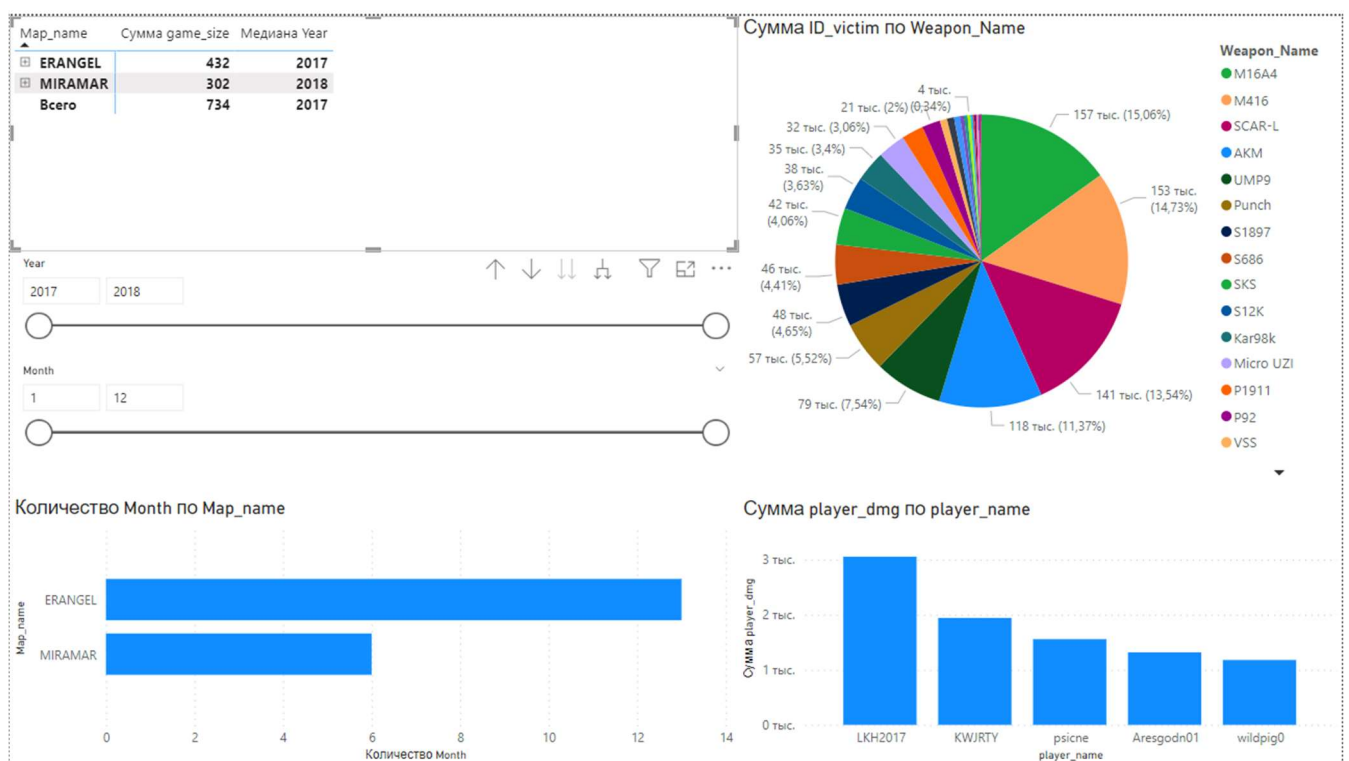


Рисунок 3 – Чотири звіти

Аналіз даних в інформаційних системах

На Рисунку 4 представлена кругова діаграма, з якої видно, скільки вбивств та з якої зброї було зроблено, тобто можна дізнатися найпопулярнішу зброю.

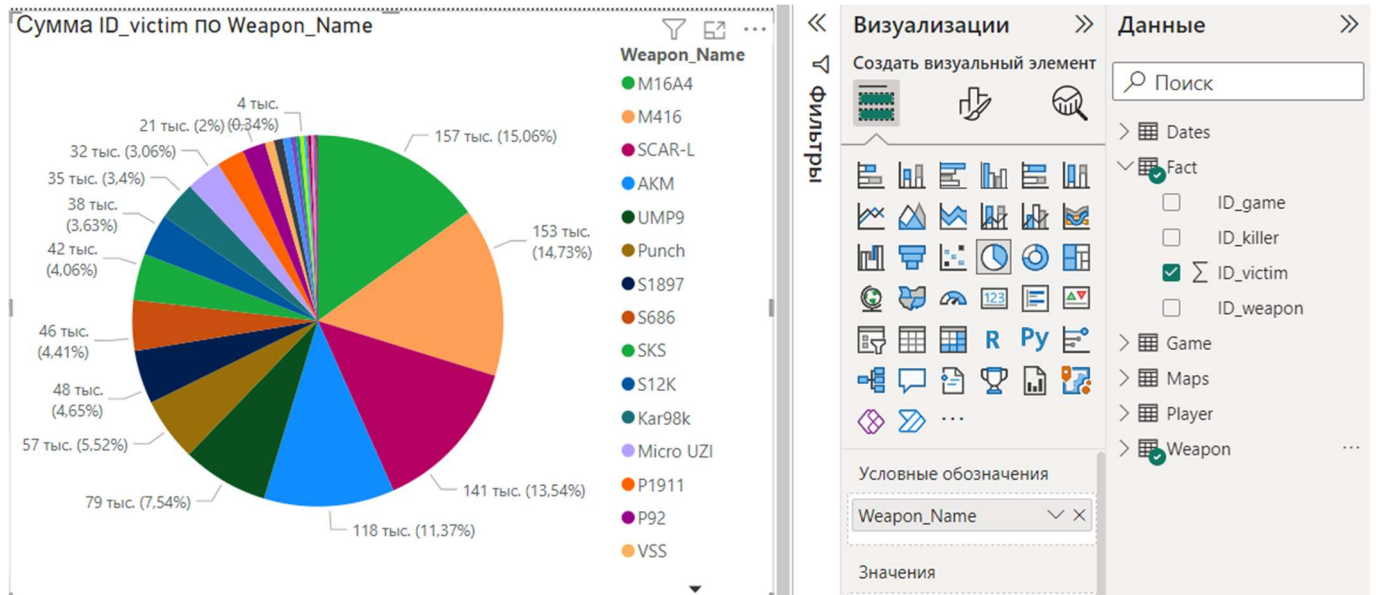


Рисунок 4 – Кругова діаграма

На Рисунку 5 зображена лінійчаста діаграма, яка показує, скільки місяців на якій карті грали.

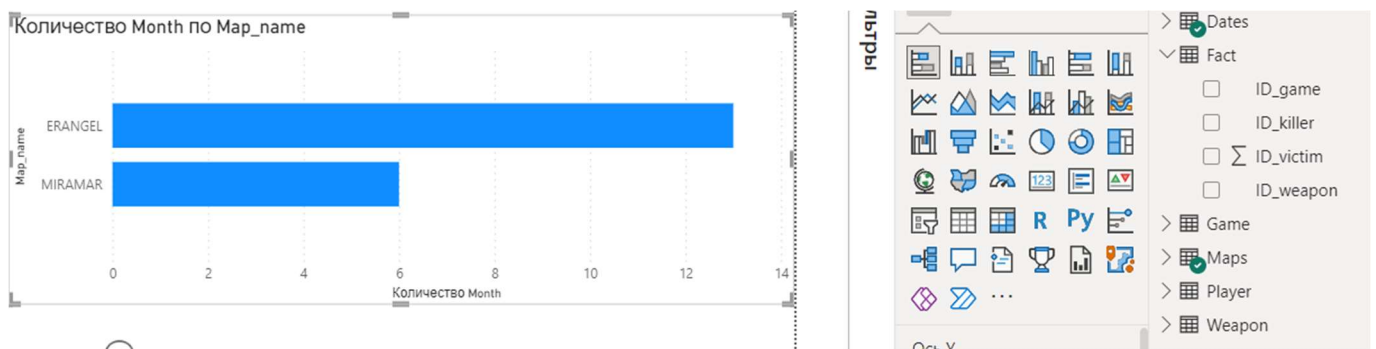


Рисунок 5 – Лінійчаста діаграма

На Рисунку 6 представлений топ 5 гравців за нанесеними пораненням противнику.



Рисунок 6 – топ 5

Візуалізацію топ 5 було реалізовано за допомогою фільтру (Рисунок 7).

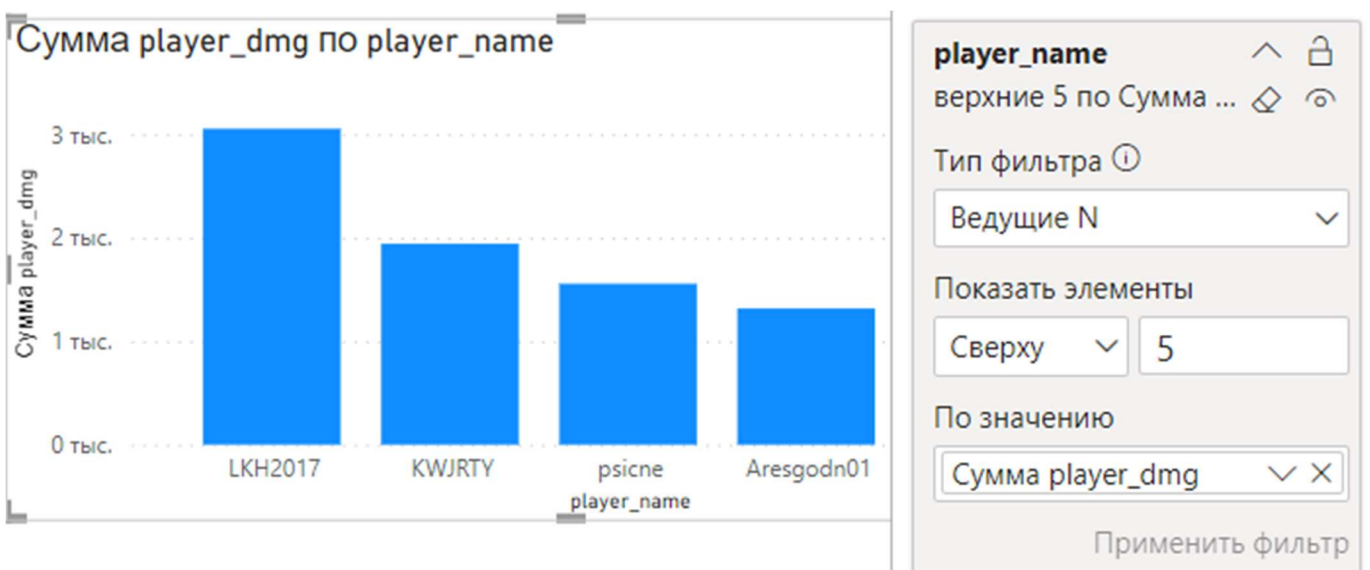


Рисунок 7 – Додана фільтрація по першим п'яти

Також на Рисунку 3 можемо помітити дві шкали для фільтрації, перша – за роками, а друга – за місяцями.

Додаткове завдання

На Рисунку 8 можна побачити візуалізацію для кількості вбивств по місяцях для топ 3 зброї по кількості вбивств.

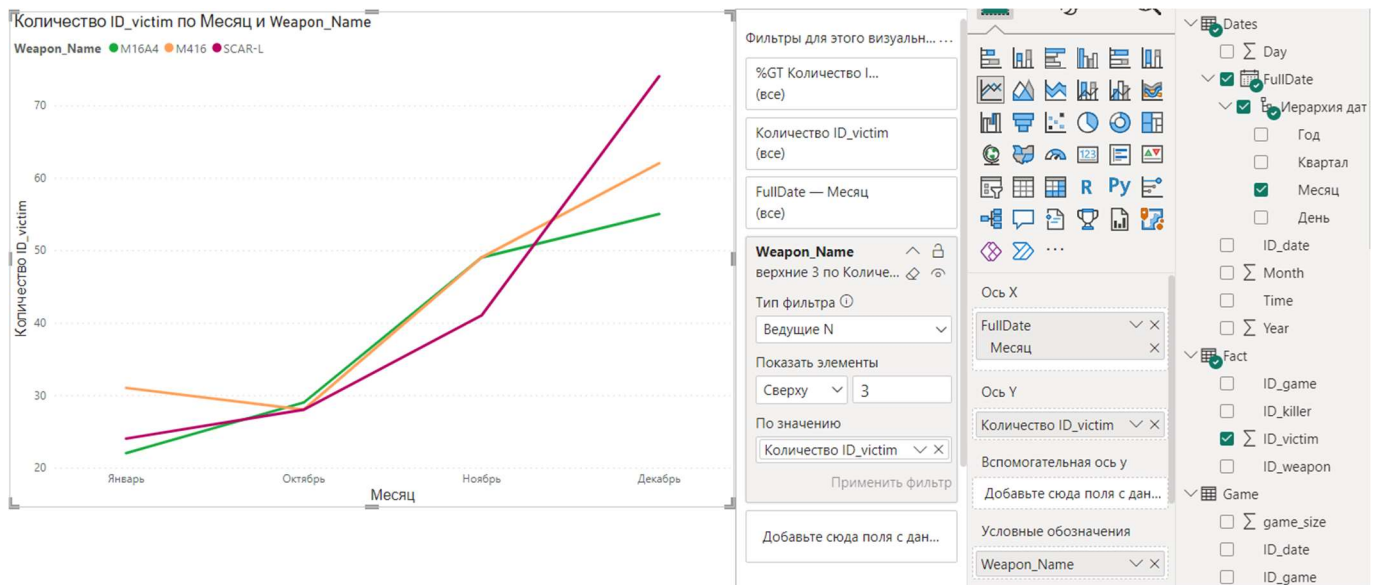


Рисунок 8 – Графік для трьох

Основна ідея – помістити Weapon_Name у розділ «Умовні позначення», потім за допомогою фільтру вибрати топ 3 зброї по кількості вбивств, це створить для нас три різні графіки, з якими ми будемо працювати. Далі в ось X помістимо Місяці, а в Y – кількість вбивств по місяцях.