

**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 № 1 з дисципліни  
«Аналіз даних в інформаційних системах»

**«Створення сховища даних»**

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 1

### Створення сховища даних

**Мета** – ознайомитись з підходами до створення сховищ даних.

**Індивідуальне завдання**

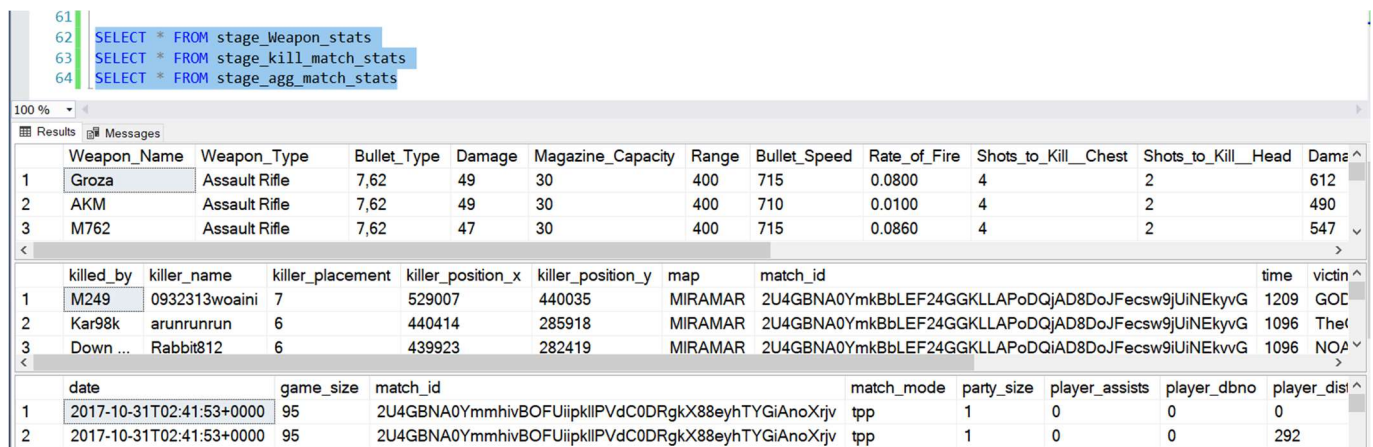
**Варіант 4**

### Виконання

Було вибрано три джерела даних:

- [Сукупна статистика матчу](#)
- [Остаточна статистика матчу вбивств](#)
- [Статистика зброї PUBG](#)

Спочатку була спроектована стейдж зона з трьох таблиць (Рисунок 1).



```
61 SELECT * FROM stage_weapon_stats
62
63 SELECT * FROM stage_kill_match_stats
64 SELECT * FROM stage_agg_match_stats
```

	Weapon_Name	Weapon_Type	Bullet_Type	Damage	Magazine_Capacity	Range	Bullet_Speed	Rate_of_Fire	Shots_to_Kill__Chest	Shots_to_Kill__Head	Dama
1	Groza	Assault Rifle	7,62	49	30	400	715	0.0800	4	2	612
2	AKM	Assault Rifle	7,62	49	30	400	710	0.0100	4	2	490
3	M762	Assault Rifle	7,62	47	30	400	715	0.0860	4	2	547

	killed_by	killer_name	killer_placement	killer_position_x	killer_position_y	map	match_id	time	victim
1	M249	0932313woaini	7	529007	440035	MIRAMAR	2U4GBNA0YmkBbLEF24GGKLLAPoDQjAD8DoJFecsw9jUiNEkyvG	1209	GOD
2	Kar98k	arunrunrun	6	440414	285918	MIRAMAR	2U4GBNA0YmkBbLEF24GGKLLAPoDQjAD8DoJFecsw9jUiNEkyvG	1096	Ther
3	Down ...	Rabbit812	6	439923	282419	MIRAMAR	2U4GBNA0YmkBbLEF24GGKLLAPoDQjAD8DoJFecsw9jUiNEkvG	1096	NOA

	date	game_size	match_id	match_mode	party_size	player_assists	player_dbno	player_dis
1	2017-10-31T02:41:53+0000	95	2U4GBNA0YmmhivBOFUipklIPVdC0DRgkX88eyhTYGiAnoXrjv	tpp	1	0	0	0
2	2017-10-31T02:41:53+0000	95	2U4GBNA0YmmhivBOFUipklIPVdC0DRgkX88eyhTYGiAnoXrjv	tpp	1	0	0	292

Рисунок 1 – Вивід Stage зони

## Аналіз даних в інформаційних системах

stage aqg match stats
date
game_size
match_id
match_mode
party_size
player_assists
player_dbno
player_dist_ride
player_dist_walk
player_dmg
player_kills
player_name
player_survive_time
team_id
team_placement

stage kill match stats
killed_by
killer_name
killer_placement
killer_position_x
killer_position_y
map
match_id
time
victim_name
victim_placement
victim_position_x
victim_position_y

stage Weapon stats
Weapon_Name
Weapon_Type
Bullet_Type
Damage
Magazine_Capacity
Range
Bullet_Speed
Rate_of_Fire
Shots_to_Kill_Chest
Shots_to_Kill_Head
Damage_per_Second
Fire_Mode
BDMG_0
BDMG_1
BDMG_2
BDMG_3
HDMG_0
HDMG_1
HDMG_2
HDMG_3

Рисунок 2 – Модель Stage зони