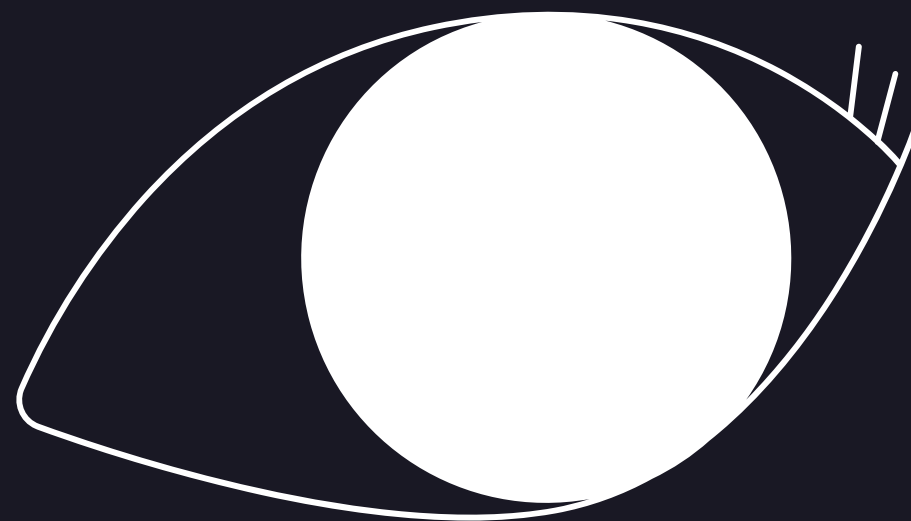
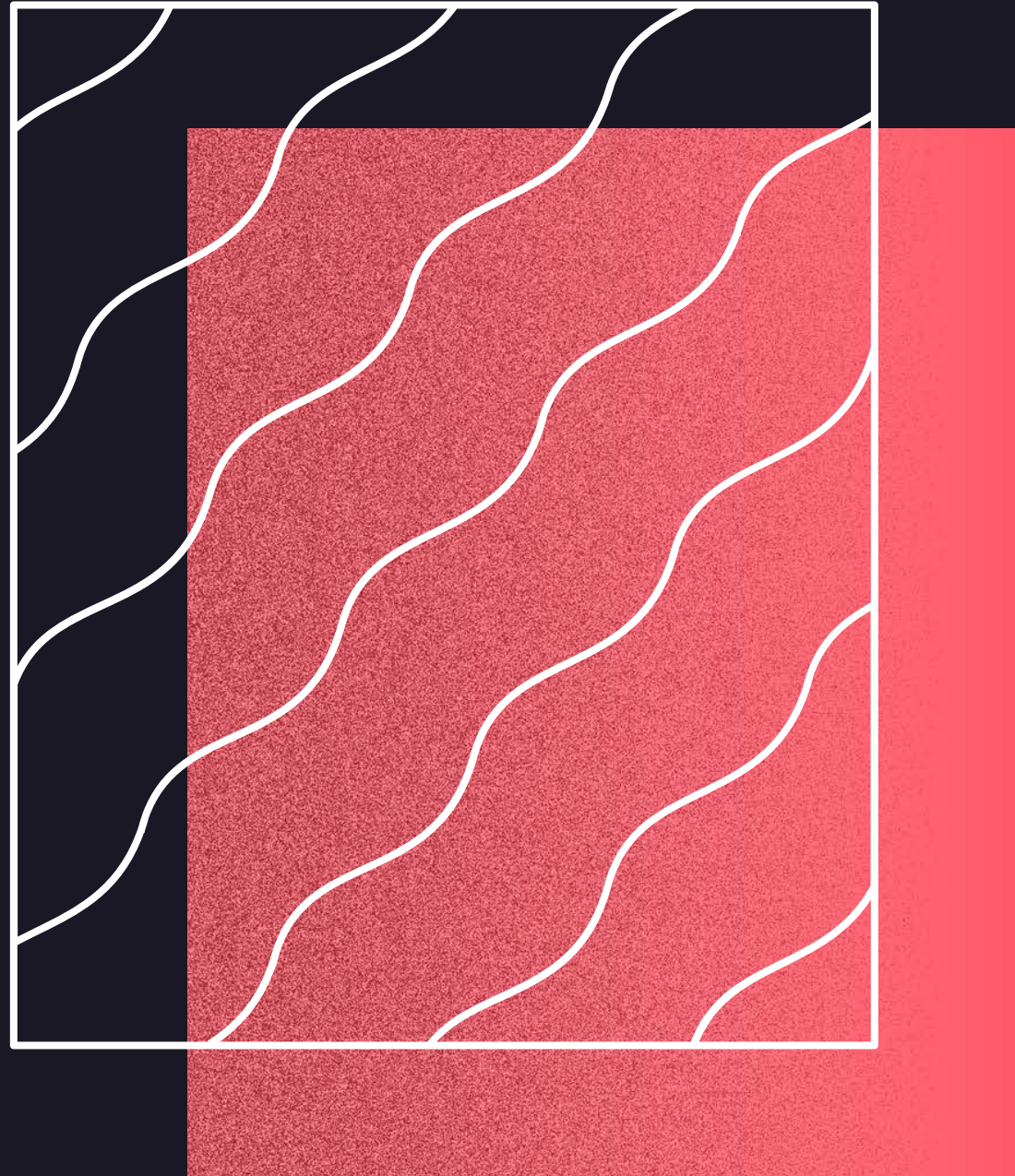




Gabriel López



DATASET: CALL OF DUTY PLAYERS SKILLS



LIMPIEZA

Sin datos nulos

Selección de 5 columnas de 19:

- level
- timePlayed
- headshots
- gamesPlayed
- kills

OBJETIVOS DE ANÁLISIS

1. ¿Nivel promedio de los jugadores?
2. ¿En promedio cuantas horas de juego le dedica un jugador?
3. ¿Tiempo de juego de jugadores casuales, frecuente y pro-players?
4. ¿Habilidad para realizar disparos a la cabeza?
5. ¿Existe mucha variedad a nivel de muertes realizadas?

¿NIVEL PROMEDIO DE
LOS JUGADORES?

```
data["level"].mean()
```

44.41



**¿EN PROMEDIO
CUANTAS HORAS DE
JUEGO LE DEDICA UN
JUGADOR?**

`data.timePlayed.mean()`

425.91



¿TIEMPO DE JUEGO DE JUGADORES CASUALES, FRECUENTE Y PRO-PLAYERS?

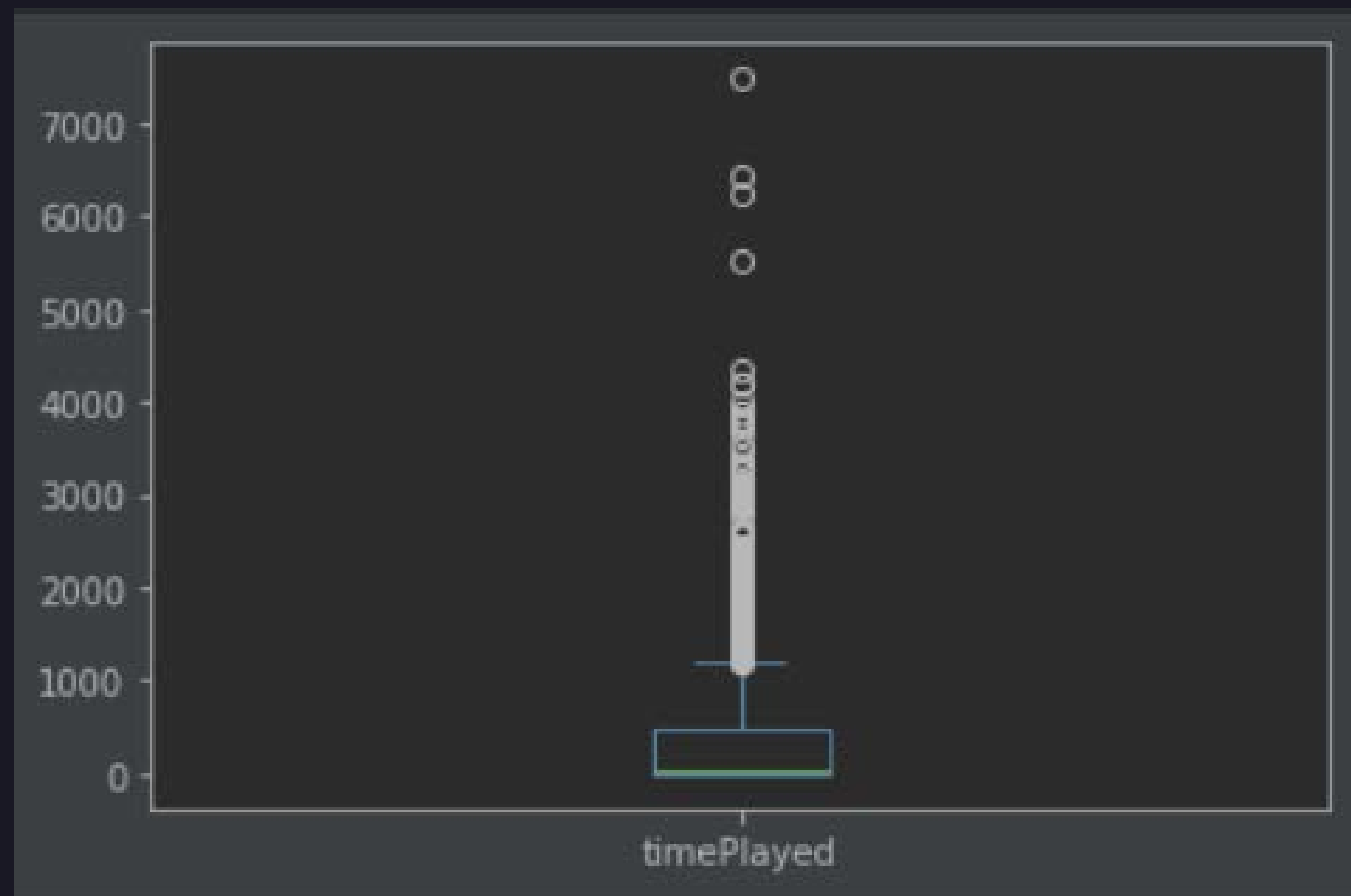
```
data['timePlayed'].quantile([  
    0.5, 0.75, 0.95  
)
```

	timePlayed
0.50	51.00
0.75	485.50
0.95	2115.05

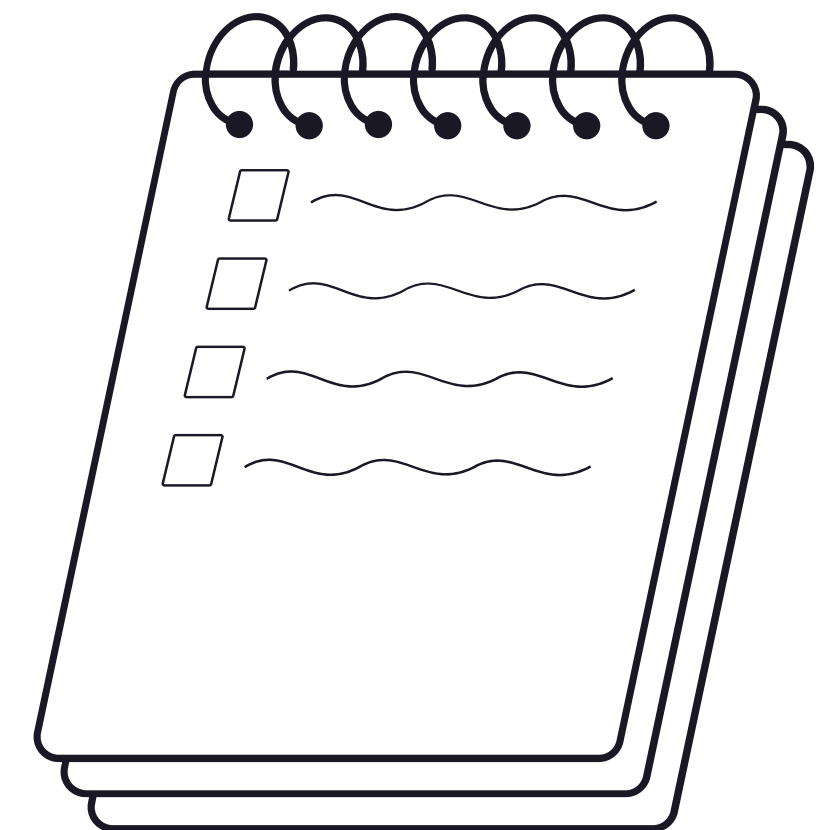


VALORES ELEVADOS

```
data['timePlayed'].plot.box()
```



Se observan valores elevados que están por arriba de las 2.000 horas de juego, esto puede deberse a jugadores profesionales o hackers ya que es el rededor del 5% de los jugadores.



¿HABILIDAD PARA REALIZAR DISPAROS A LA CABEZA?

```
data['headshots'].quantile([  
    0.5, 0.75, 0.95  
])
```

	headshots
0.50	32.00
0.75	602.75
0.95	3453.75

Se puede observar la diferencia en habilidad de los distintos tipos de jugadores. El 50% de los jugadores aciertan al menos 32 disparos a la cabeza en la temporada, mientras que el 25% de los jugadores superan los 602 disparos a la cabeza y solo el 5% supera los 3453 disparos a la cabeza.

¿EXISTE MUCHA VARIEDAD A NIVEL DE MUERTES REALIZADAS?

`data.kills.std()`

7929.69

Dado que la desviación estandar esta muy alejada de cero, podemos concluir que existe mucha variabilidad en el número de muertes

