

Trabalho prático de aprendizado de máquina

- **Equipe:** Danilo Carneiro Teles (470444), Henricky de Lima Monteiro (475075)
-

Problema:

Analisar quais eventos influenciam no resultado de uma partida rankeado do jogo League of Legends, jogo do estilo MOBA onde duas equipes de 5 campeões que se enfrentam em 3 rotas e um intermédio delas, chamada *jungle*, que tem por objetivo destruir torres para acessar a base e destruir o centro da mesma. Vamos dividir o problema em duas partes: Analisar as condições, dentro de partida, que influenciam na vitória de uma equipe; E se as condições fora de partida, como campeões selecionados (picks) e banimentos de campeões (bans), influenciam na vitória do time.

- **Database:** [League of Legends Ranked Games](#) (51490, 61)
- **Tipo de problema:** Classificação (Aprendizagem supervisionada)
- **Features:** O dataset tem 61 features e delas vamos filtrar os eventos que mais influenciam na vitória de um time.
- **Output** Classificar o ganhador de uma partida divididos em duas condições, dentro e fora da partida, como quais os eventos dentro do jogo e relação dos campeões, picks e bans, que mais influenciam no resultado final da partida.