O dataset escolhido foi uma coleta de dados sobre vendas de vídeo games do site vgchartz.com, e os dados podem ser encontrados no site <https://www.kaggle.com/datasets/gregorut/videogamesales>.

As variáveis encotradas no dataset são:

Rank: ranking de vendas no geral,

Name: nome do jogo,

Plataform: Plataforma onde o jogo foi lançado,

Year: ano de lançamento do jogo,

Genre: gênero do jogo,

NA\_Sales: vendas do jogo na américa do norte,

EU\_Sales: vendas do jogo na europa,

JP\_Sales: vendas do jogo no japão,

Other\_Sales: vendas do jogo no resto do mundo ,

Global\_Sales: total de vendas do jogo no mundo inteiro.

O primeiro gráfico é um histograma, ele compara o número de vendas que cada gênero, pela grande quantidade de gêneros de vídeo games foi decidido que seria a melhor forma de apresentar esses dados, também facilita a comparação de dados.

O segundo gráfico é compara as vendas(em milhões de dólares) da américa do norte e da Europa. Foi utilizado um gráfico tipo scatter, ele facilitar a visualização de jogos que são populares em apenas um dos continentes, e destaca quais jogos são populares em ambos os continentes.

O terceiro gráfico compara o número de vendas globais em cada gênero de vídeo game. O gráfico tipo boxplot que foi utilizado para mostrar qual a média de vendas de cada jogo onde tem mais pontos acumulados, e onde tem apenas um ponto ele mostra os pontos fora da curva(outliers), a dispersão da maior parte dos pontos mostra também a variabilidade das vendas do jogo.

O quarto gráfico mostra as vendas globais para jogos em cada ano. Nos mostra a evolução do mercado de jogos e que tipo variações anuais nas vendas os jogos tem, e por isso foi selecionado um gráfico de linha, para facilitar ver se teve um aumento, estabilização ou diminuição de vendas.