

Trabajo Practico 0

Grupo 0

Comenzamos importando las librerías y funciones necesarias para el trabajo

```
In [ ]: from src.catching import attempt_catch
from src.pokemon import PokemonFactory, StatusEffect
import json
import pandas as pd
import matplotlib
import matplotlib.pyplot as plt
```

Inicializamos un vector con los nombres de las pokebolas y el factory con el .json.

Adicionalmente modificamos el archivo .json con los pokemones para incluir nuevos pokemones y quitar del listado pokemones cuyos catch-rates modifican de manera desproporcionada los datos (ej: mewtwo).

```
In [ ]: pokeballs = ['pokeball','ultraball','fastball','heavyball']
with open('pokemon_clean.json') as f:
    pokes = json.load(f)
factory = PokemonFactory('pokemon_clean.json')
```

Confirmamos el listado de pokemones a estudiar

```
In [ ]: aux = []
for pok, detail in pokes.items():
    print(pok)
```

```
jolteon
snorlax
onix
charizard
bulbasaur
squirtle
gyarados
machamp
alakazam
lapras
arcanine
dragonite
```

Ejercicio 1.a

Se pide analizar la efectividad de cada pokebola en condiciones ideales (nivel 100 y HP 100%)

```
In [ ]: aux = []
for pok, detail in pokes.items():
    beast = factory.create(pok,100>StatusEffect.NONE,1) #pokemon con nivel 100 y vi
```

```

for ball in pokeballs:
    for _ in range(1000):
        success, catch_rate = attempt_catch(beast,ball,0) #attempt_success
        aux.append({'pokemon': pok, 'pokeball': ball, 'success': success, 'noise': noise})
df = pd.DataFrame(aux)
df

```

Out[]:

	pokemon	pokeball	success	noise	weight	speed	catch_rate
0	jolteon	pokeball	False	0	54.0	130	0.0586
1	jolteon	pokeball	False	0	54.0	130	0.0586
2	jolteon	pokeball	False	0	54.0	130	0.0586
3	jolteon	pokeball	False	0	54.0	130	0.0586
4	jolteon	pokeball	False	0	54.0	130	0.0586
...
47995	dragonite	heavyball	False	0	210.0	80	0.0326
47996	dragonite	heavyball	False	0	210.0	80	0.0326
47997	dragonite	heavyball	False	0	210.0	80	0.0326
47998	dragonite	heavyball	False	0	210.0	80	0.0326
47999	dragonite	heavyball	False	0	210.0	80	0.0326

48000 rows × 7 columns

Agrupamos los datos por pokebolas y calculamos la tasa de exito promedio.

In []:

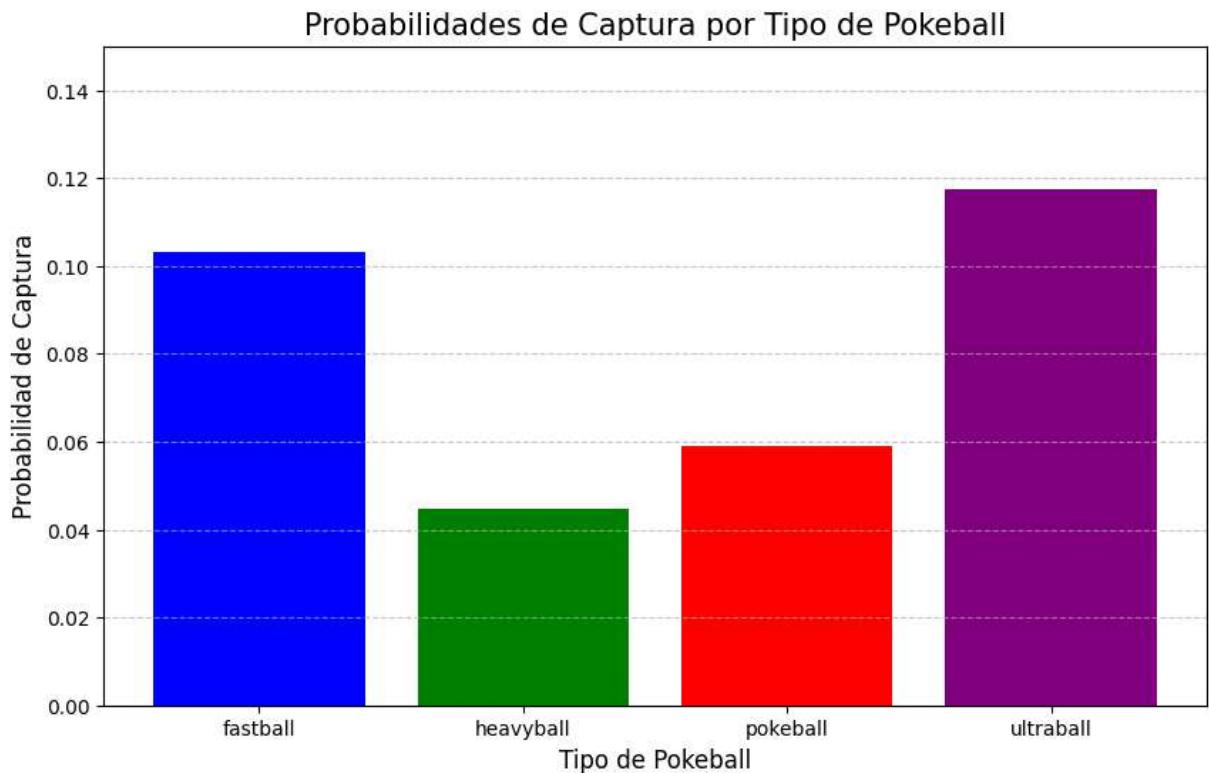
```
probabilidades = df.groupby(['pokeball'])['success'].mean()
probabilidades
```

Out[]:

pokeball	
fastball	0.103000
heavyball	0.044750
pokeball	0.058917
ultraball	0.117500
Name: success, dtype: float64	

In []:

```
plt.figure(figsize=(10,6))
plt.bar(pokeballs, probabilidades, color=['blue', 'green', 'red', 'purple'])
plt.title('Probabilidades de Captura por Tipo de Pokeball', fontsize=15)
plt.xlabel('Tipo de Pokeball', fontsize=12)
plt.ylabel('Probabilidad de Captura', fontsize=12)
plt.ylim(0, 0.15)
plt.grid(axis='y', linestyle='--', alpha=0.7)
plt.show()
```



Ejercicio 1.b

Analizar las pokebolas respecto a las estadisticas del pokemon. Debido a nuestro conocimiento de pokemon, sabemos que solo la velocidad y el peso afectan al catch-rate.

Agrupamos por estadistica y pokebola para analizar cada pokebola de forma independiente

```
In [ ]: probs_w = df.groupby(['pokeball','weight'])['success'].mean()  
probs_w
```

```
Out[ ]: pokeball    weight
        fastball   6.9      0.058
                      9.0      0.054
                     48.0     0.246
                     54.0     0.230
                     90.5     0.236
                    130.0     0.059
                    155.0     0.083
                    210.0     0.059
                    220.0     0.065
                    235.0     0.052
                    463.0     0.068
                   1014.1     0.026
      heavyball   6.9      0.027
                      9.0      0.027
                     48.0     0.035
                     54.0     0.032
                     90.5     0.037
                    130.0     0.033
                    155.0     0.082
                    210.0     0.032
                    220.0     0.030
                    235.0     0.042
                    463.0     0.077
                   1014.1     0.083
      pokeball    6.9      0.066
                      9.0      0.057
                     48.0     0.073
                     54.0     0.060
                     90.5     0.058
                    130.0     0.058
                    155.0     0.077
                    210.0     0.046
                    220.0     0.062
                    235.0     0.062
                    463.0     0.053
                   1014.1     0.035
      ultraball   6.9      0.117
                      9.0      0.119
                     48.0     0.150
                     54.0     0.121
                     90.5     0.119
                    130.0     0.119
                    155.0     0.177
                    210.0     0.091
                    220.0     0.114
                    235.0     0.141
                    463.0     0.084
                   1014.1     0.058
```

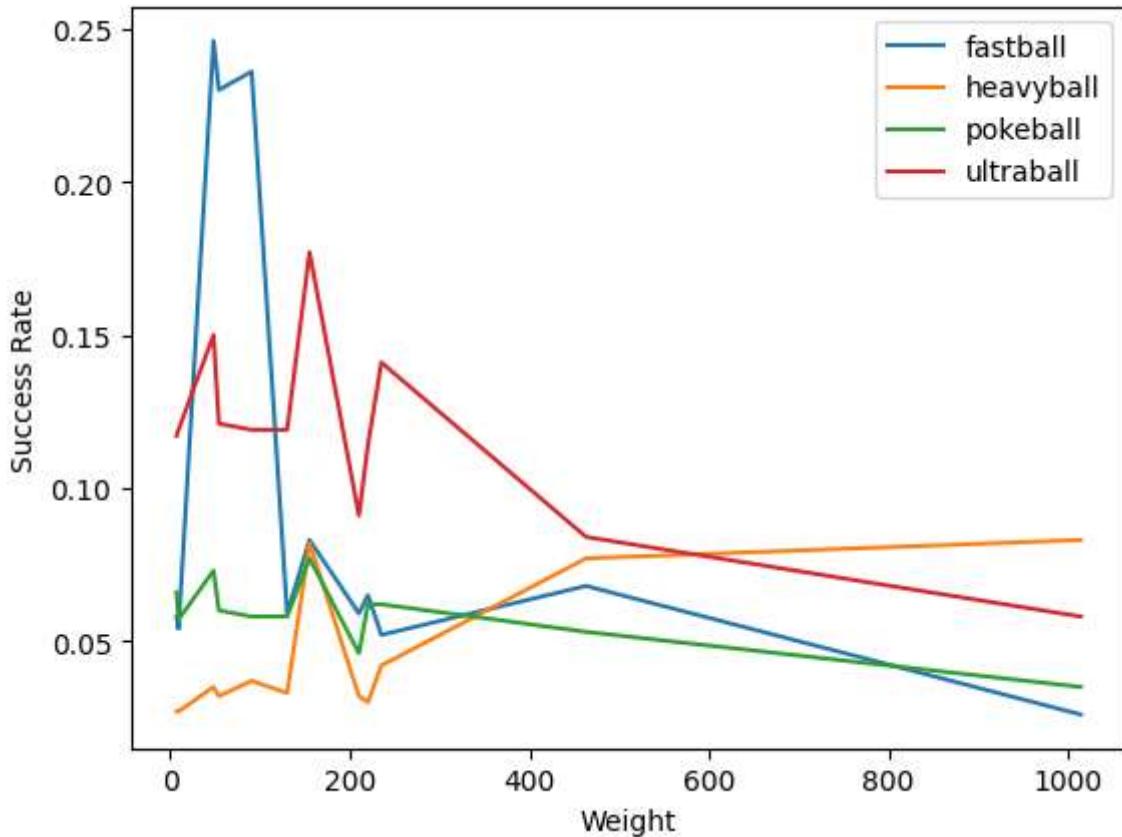
Name: success, dtype: float64

```
In [ ]: df_reset = probs_w.reset_index()
pokeballs = df_reset['pokeball'].unique()

for pokeball in pokeballs:
    subset = df_reset[df_reset['pokeball'] == pokeball]
```

```
plt.plot(subset['weight'], subset['success'], label= pokeball)

plt.xlabel('Weight')
plt.ylabel('Success Rate')
plt.legend()
plt.show()
```



Se puede observar que para pesos pequeños, el tipo de pokebola no parece tener un efecto muy claro. La Ultraball parece tener un success rate constantemente superior al resto, pero a medida que el peso aumenta considerablemente, la HeavyBall se vuelve la mejor opción.

```
In [ ]: probs_s = df.groupby(['pokeball', 'speed']).mean()  
probs_s
```

Out[]:

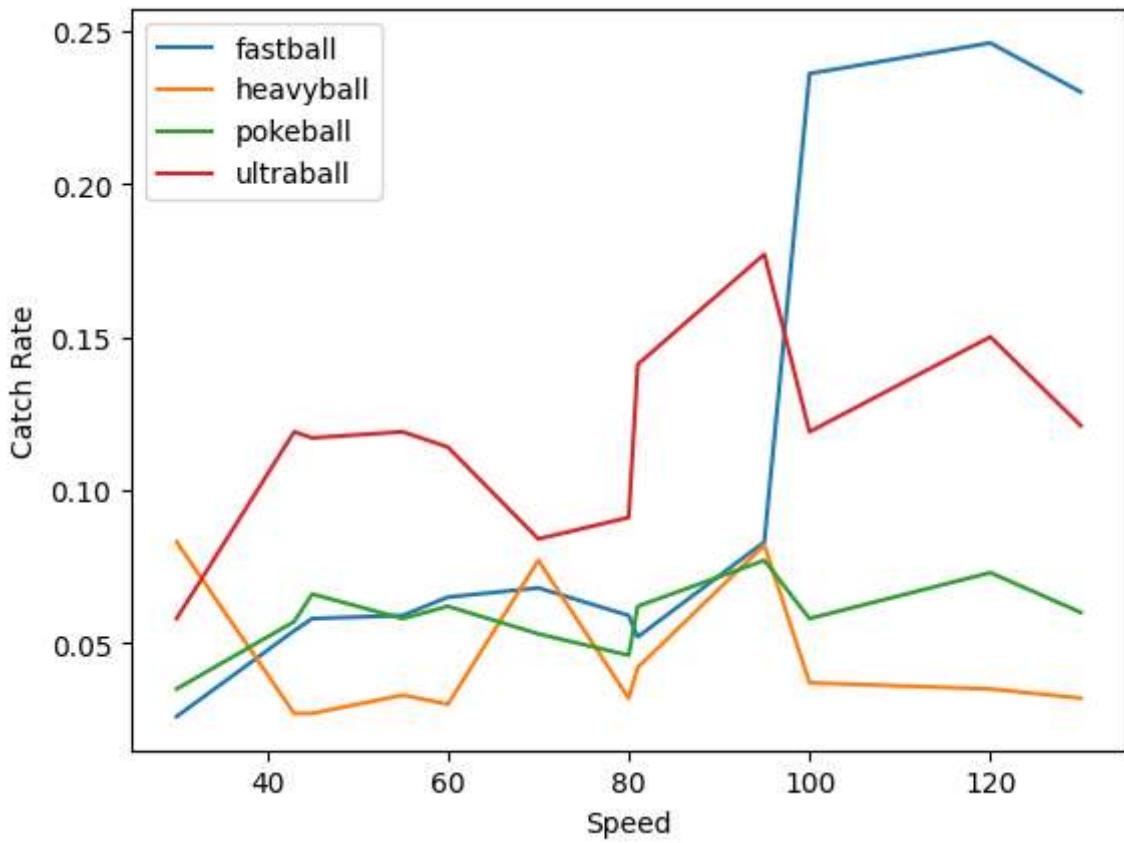
		success	weight	catch_rate
pokeball	speed			
fastball	30	0.026	1014.1	0.0326
	43	0.054	9.0	0.0586
	45	0.058	6.9	0.0586
	55	0.059	130.0	0.0586
	60	0.065	220.0	0.0586
	70	0.068	463.0	0.0586
	80	0.059	210.0	0.0586
	81	0.052	235.0	0.0586
	95	0.083	155.0	0.0977
	100	0.236	90.5	0.2344
	120	0.246	48.0	0.2604
	130	0.230	54.0	0.2344
heavyball	30	0.083	1014.1	0.0846
	43	0.027	9.0	0.0326
	45	0.027	6.9	0.0326
	55	0.033	130.0	0.0326
	60	0.030	220.0	0.0326
	70	0.077	463.0	0.0846
	80	0.032	210.0	0.0326
	81	0.042	235.0	0.0326
	95	0.082	155.0	0.0716
	100	0.037	90.5	0.0326
	120	0.035	48.0	0.0391
	130	0.032	54.0	0.0326
pokeball	30	0.035	1014.1	0.0326
	43	0.057	9.0	0.0586
	45	0.066	6.9	0.0586
	55	0.058	130.0	0.0586
	60	0.062	220.0	0.0586

		success	weight	catch_rate
pokeball	speed			
	70	0.053	463.0	0.0586
	80	0.046	210.0	0.0586
	81	0.062	235.0	0.0586
	95	0.077	155.0	0.0977
	100	0.058	90.5	0.0586
	120	0.073	48.0	0.0651
	130	0.060	54.0	0.0586
ultraball	30	0.058	1014.1	0.0651
	43	0.119	9.0	0.1172
	45	0.117	6.9	0.1172
	55	0.119	130.0	0.1172
	60	0.114	220.0	0.1172
	70	0.084	463.0	0.1172
	80	0.091	210.0	0.1172
	81	0.141	235.0	0.1172
	95	0.177	155.0	0.1953
	100	0.119	90.5	0.1172
	120	0.150	48.0	0.1302
	130	0.121	54.0	0.1172

```
In [ ]: df_reset = probs_s.reset_index()
pokeballs = df_reset['pokeball'].unique()

for pokeball in pokeballs:
    subset = df_reset[df_reset['pokeball'] == pokeball]
    plt.plot(subset['speed'], subset['success'], label=pokeball)

plt.xlabel('Speed')
plt.ylabel('Success Rate')
plt.legend()
plt.show()
```



La velocidad tiene un efecto muy similar al peso, donde para velocidades pequeñas los datos no muestran una pokebola preferible (ademas de la Ultraball) pero a medida que aumenta se vuelve idea utilizar la Fastball.

Tambien cabe notar que parece haber una pequena correlacion entre poca velocidad y mucho peso que no estamos investigando.

```
In [ ]: from src.catching import attempt_catch
from src.pokemon import PokemonFactory, StatusEffect
import json
import pandas as pd
import matplotlib
import matplotlib.pyplot as plt
import numpy as np
```

```
In [ ]: pokeballs = ['pokeball', 'ultraball', 'fastball', 'heavyball']
with open('pokemon_clean.json') as f:
    pokes = json.load(f)
factory = PokemonFactory('pokemon_clean.json')
```

Ejercicio 2.a

Analizar el efecto del estado de salud sobre la chance de captura

```
In [ ]: aux = []
for pok, detail in pokes.items():
    for status in StatusEffect:
        beast = factory.create(pok, 100, status, 1)
        for _ in range(2500):
            success, catch_rate = attempt_catch(beast, 'pokeball', 0)
            aux.append({'pokemon': pok, 'statusEffect': status.name, 'pokeball': 'pokeball'})
df = pd.DataFrame(aux)
```

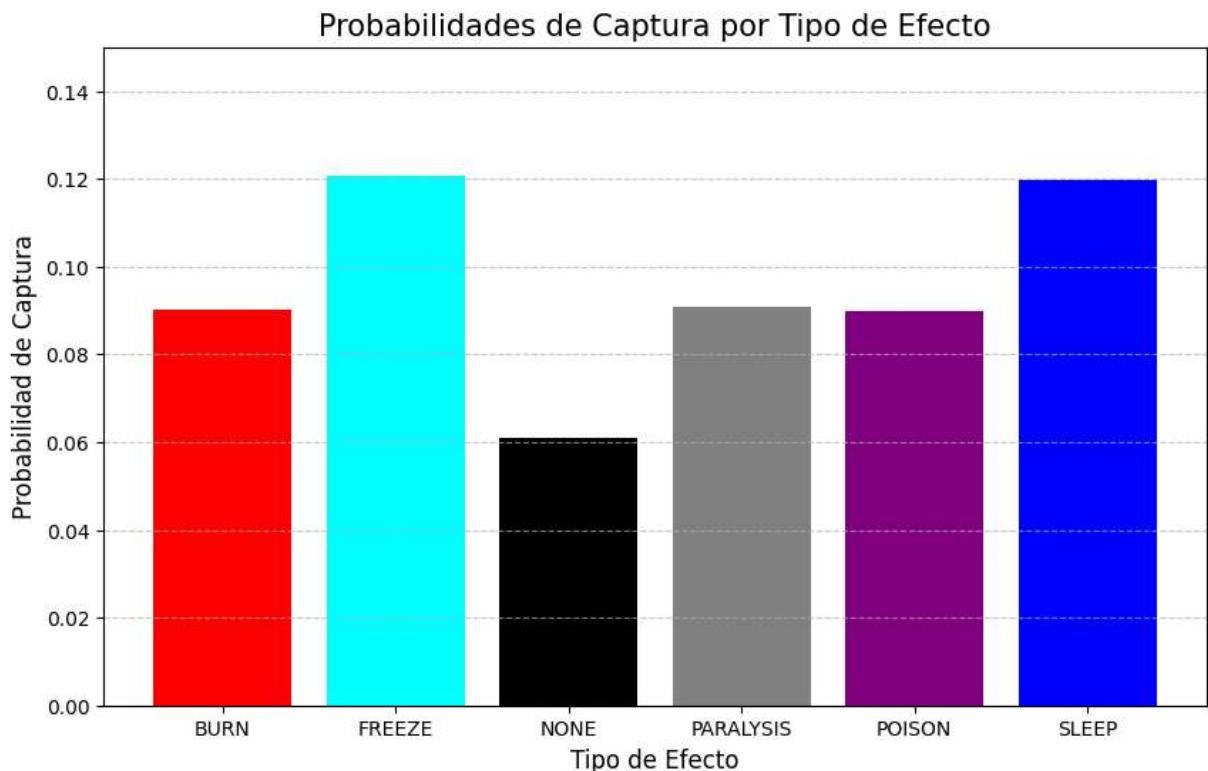
	pokemon	statusEffect	pokeball	success	noise	weight	speed	catch_rate
0	jolteon	POISON	pokeball	False	0	54.0	130	0.0879
1	jolteon	POISON	pokeball	False	0	54.0	130	0.0879
2	jolteon	POISON	pokeball	False	0	54.0	130	0.0879
3	jolteon	POISON	pokeball	True	0	54.0	130	0.0879
4	jolteon	POISON	pokeball	True	0	54.0	130	0.0879
...
179995	dragonite	NONE	pokeball	False	0	210.0	80	0.0586
179996	dragonite	NONE	pokeball	False	0	210.0	80	0.0586
179997	dragonite	NONE	pokeball	False	0	210.0	80	0.0586
179998	dragonite	NONE	pokeball	False	0	210.0	80	0.0586
179999	dragonite	NONE	pokeball	False	0	210.0	80	0.0586

180000 rows × 8 columns

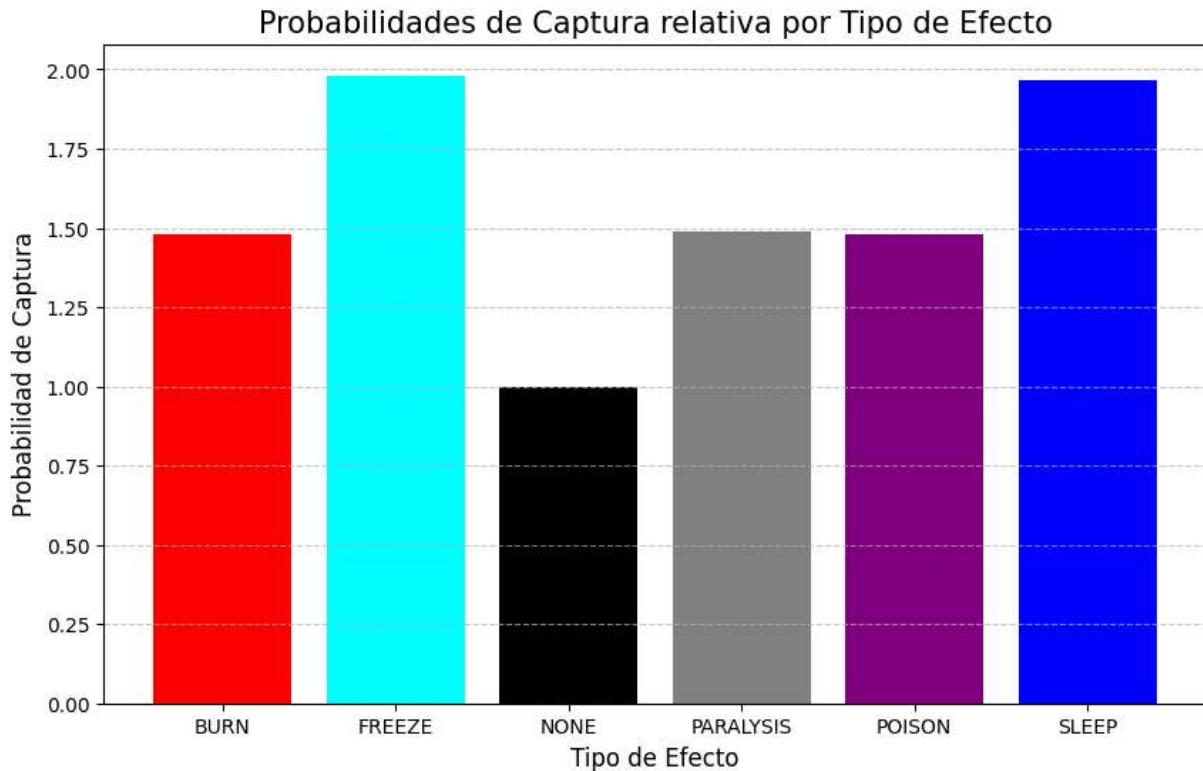
```
In [ ]: probabilidades = df.groupby(['statusEffect'])['success'].mean()
probabilidades
```

```
Out[ ]: statusEffect
BURN      0.090100
FREEZE    0.120567
NONE      0.060867
PARALYSIS 0.090667
POISON    0.089967
SLEEP     0.119567
Name: success, dtype: float64
```

```
In [ ]: plt.figure(figsize=(10,6))
plt.bar(probabilidades.index.values, probabilidades, color=['red','cyan','black','gray'])
plt.title('Probabilidades de Captura por Tipo de Efecto', fontsize=15)
plt.xlabel('Tipo de Efecto', fontsize=12)
plt.ylabel('Probabilidad de Captura', fontsize=12)
plt.ylim(0, 0.15)
plt.grid(axis='y', linestyle='--', alpha=0.7)
plt.show()
```



```
In [ ]: min_prob = min(probabilidades)
probs_rel = [prob / min_prob for prob in probabilidades]
plt.figure(figsize=(10,6))
plt.bar(probabilidades.index.values, probs_rel, color=['red','cyan','black','gray'],
plt.title('Probabilidades de Captura relativa por Tipo de Efecto', fontsize=15)
plt.xlabel('Tipo de Efecto', fontsize=12)
plt.ylabel('Probabilidad de Captura', fontsize=12)
# plt.ylim(0, 0.15)
plt.grid(axis='y', linestyle='--', alpha=0.7)
plt.show()
```



Claramente todos los statusEffects tienen un efecto positivo en la chance de capturar un pokemon. Los mas utiles son FREEZE y SLEEP, ya que duplican la tasa de captura.

Ejercicio 2.b

Analizar el efecto de los puntos de vida sobre la tasa de captura.

```
In [ ]: aux = []
for pok, detail in pokes.items():
    for life in np.arange(0.01, 1.01, 0.01):
        beast = factory.create(pok, 100, StatusEffect.NONE, life) #pokemon con nivel 1
        for _ in range(1000):
            success, catch_rate = attempt_catch(beast, 'pokeball', 0.05) #attempt_succ
            aux.append({'pokemon': pok, 'statusEffect': 'NONE', 'pokeball': 'pokeball',
df2 = pd.DataFrame(aux)
df2
```

Out[]:

	pokemon	statusEffect	pokeball	success	noise	weight	speed	healthPercentag
0	jolteon	NONE	pokeball	False	0.05	54.0	130	0.0
1	jolteon	NONE	pokeball	False	0.05	54.0	130	0.0
2	jolteon	NONE	pokeball	True	0.05	54.0	130	0.0
3	jolteon	NONE	pokeball	False	0.05	54.0	130	0.0
4	jolteon	NONE	pokeball	False	0.05	54.0	130	0.0
...
1199995	dragonite	NONE	pokeball	False	0.05	210.0	80	1.0
1199996	dragonite	NONE	pokeball	False	0.05	210.0	80	1.0
1199997	dragonite	NONE	pokeball	False	0.05	210.0	80	1.0
1199998	dragonite	NONE	pokeball	False	0.05	210.0	80	1.0
1199999	dragonite	NONE	pokeball	False	0.05	210.0	80	1.0

1200000 rows × 10 columns



In []: `probs = df2.groupby(['health'])['success'].mean()
probs`

Out[]: `health`

1	0.181250
2	0.179583
3	0.173583
4	0.182083
5	0.179167
	...
109	0.060778
110	0.057600
111	0.061500
112	0.053000
113	0.034000

Name: success, Length: 113, dtype: float64

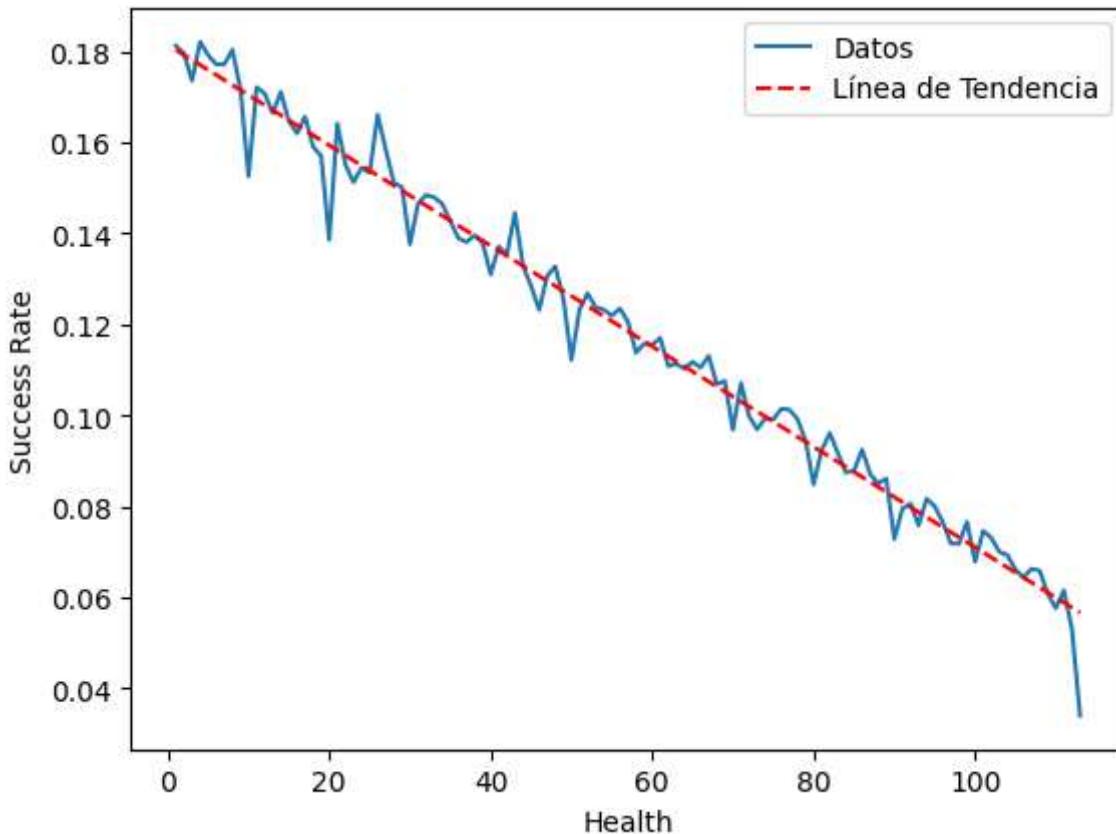
In []: `probs = probs.reset_index()`

```
# regresión Lineal
z = np.polyfit(probs['health'], probs['success'], 1)
p = np.poly1d(z)

plt.plot(probs['health'],probs['success'], label='Datos')
plt.plot(probs['health'], p(probs['health']), 'r--', label='Línea de Tendencia')

plt.xlabel('Health')
plt.ylabel('Success Rate')
```

```
plt.legend()  
plt.show()
```

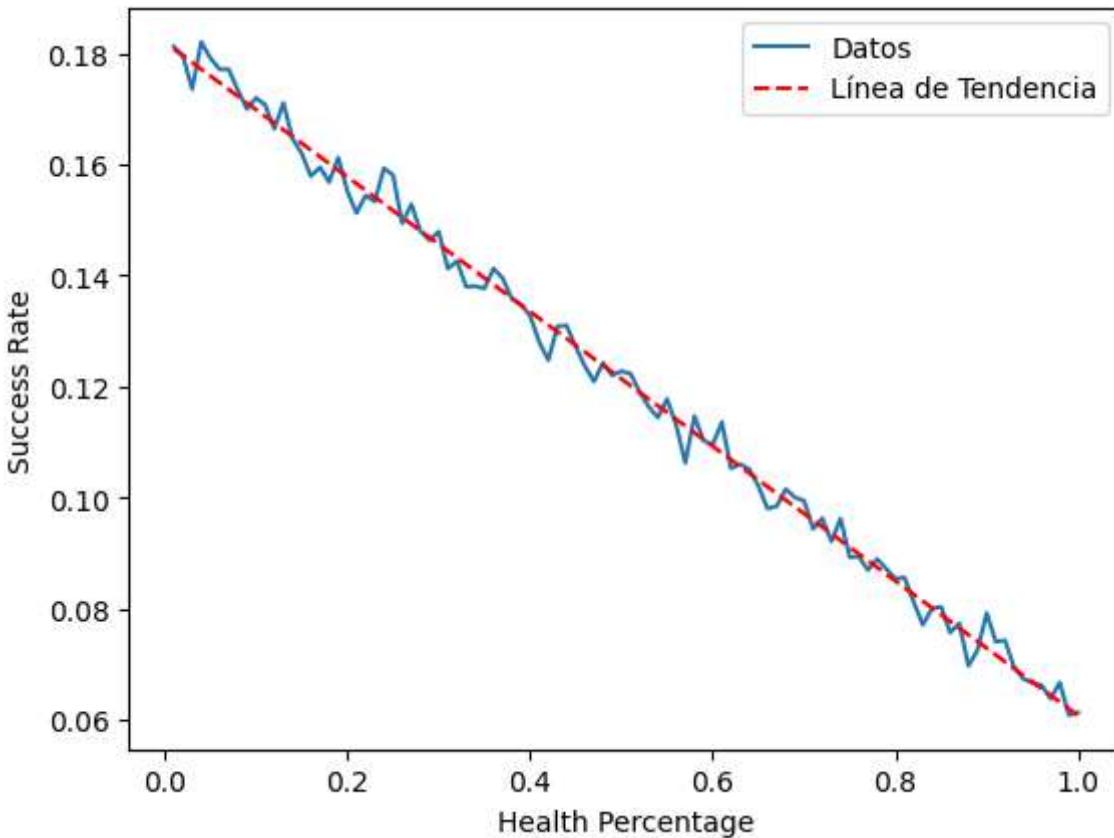


```
In [ ]: probs_p = df2.groupby(['healthPercentage'])['success'].mean()  
probs_p
```

```
Out[ ]: healthPercentage  
0.01    0.181250  
0.02    0.179583  
0.03    0.173583  
0.04    0.182083  
0.05    0.179167  
...  
0.96    0.066167  
0.97    0.063750  
0.98    0.066667  
0.99    0.060750  
1.00    0.061250  
Name: success, Length: 100, dtype: float64
```

```
In [ ]: probs_p = probs_p.reset_index()  
# regresión Lineal  
z = np.polyfit(probs_p['healthPercentage'], probs_p['success'], 1)  
p = np.poly1d(z)  
  
plt.plot(probs_p['healthPercentage'],probs_p['success'], label='Datos')  
plt.plot(probs_p['healthPercentage'], p(probs_p['healthPercentage']), 'r--', label=  
  
plt.xlabel('Health Percentage')  
plt.ylabel('Success Rate')
```

```
plt.legend()  
plt.show()
```



Se puede observar que es muy claro el efecto de la cantidad de puntos de vida sobre la tasa de captura. Es mas claro para el analisis observar las tasas dados porcentajes de vida, ya que parece ser la razon principal del efecto.

Ejercicio 2.c

Que parametros son los que mas afectan la tasa de captura?

Como parametros entendemos aquellos que el jugador puede regular en un combate pokemon. Por lo tanto solo vamos a considerar statusEffect y vida del pokemon.

```
In [ ]: matriz_correlacion_vida = np.corrcoef(probs_p[ 'healthPercentage' ], probs_p[ 'success' ])  
correlacion = matriz_correlacion_vida[0, 1]  
  
print("Correlación vida-captura:", correlacion)  
print("Minima tasa captura:", min(probs_p[ 'success' ]), "\t Maxima tasa captura:", m
```

Correlación vida-captura: -0.9969599250451918
Minima tasa captura: 0.06075 Maxima tasa captura: 0.18208333333333335
Maximo multiplier: 2.9972565157750344

Del analisis anterior sabemos que los statusEffects pueden a lo sumo tener un efecto x2 en la tasa de captura. Mientras que el porcentaje de vida puede llegar a lo sumo a x3, un numero mucho mayor. Aun asi, en las condiciones de un combate pokemon es muy

complicado llegar al punto de vida minimo deseado (golpes criticos, statusEffects, etc) sin eliminar al contrincante.

Es facil ver que la mejor estrategia es un statusEffect de alta eficacia como FREEZE o SLEEP, un bajo punto de vida, y la pokebola indicada (Ultraball para la gran mayoria de pokemones, Heavy o Fast para pokemones particularmente pesados o rapidos)

Ejercicio 2.d

Crear la mejor estrategia para un pokemon dado.

Vamos a elegir a Snorlax por su gran peso asi podemos considerar la HeavyBall. Por otro lado vamos a analizar como es la mejor forma de atraparlo.

```
In [ ]: aux = []
for life in np.arange(0.1, 1.01, 0.1):
    for status in StatusEffect:
        sleepy_boy = factory.create('snorlax', 100, status, life)
        for ball in pokeballs:
            for _ in range(750):
                success, catch_rate = attempt_catch(sleepy_boy, ball, 0)
                aux.append({'pokemon': sleepy_boy.name, 'statusEffect': status.name,
df3 = pd.DataFrame(aux)
df3
```

Out[]:

	pokemon	statusEffect	pokeball	success	noise	weight	speed	healthPercentage
0	snorlax	POISON	pokeball	False	0	1014.1	30	0.1
1	snorlax	POISON	pokeball	False	0	1014.1	30	0.1
2	snorlax	POISON	pokeball	True	0	1014.1	30	0.1
3	snorlax	POISON	pokeball	False	0	1014.1	30	0.1
4	snorlax	POISON	pokeball	False	0	1014.1	30	0.1
...
179995	snorlax	NONE	heavyball	False	0	1014.1	30	1.0
179996	snorlax	NONE	heavyball	False	0	1014.1	30	1.0
179997	snorlax	NONE	heavyball	False	0	1014.1	30	1.0
179998	snorlax	NONE	heavyball	False	0	1014.1	30	1.0
179999	snorlax	NONE	heavyball	False	0	1014.1	30	1.0

180000 rows × 10 columns

```
In [ ]: prob_snor = df3.groupby(['pokeball','healthPercentage'])['success'].mean()
```

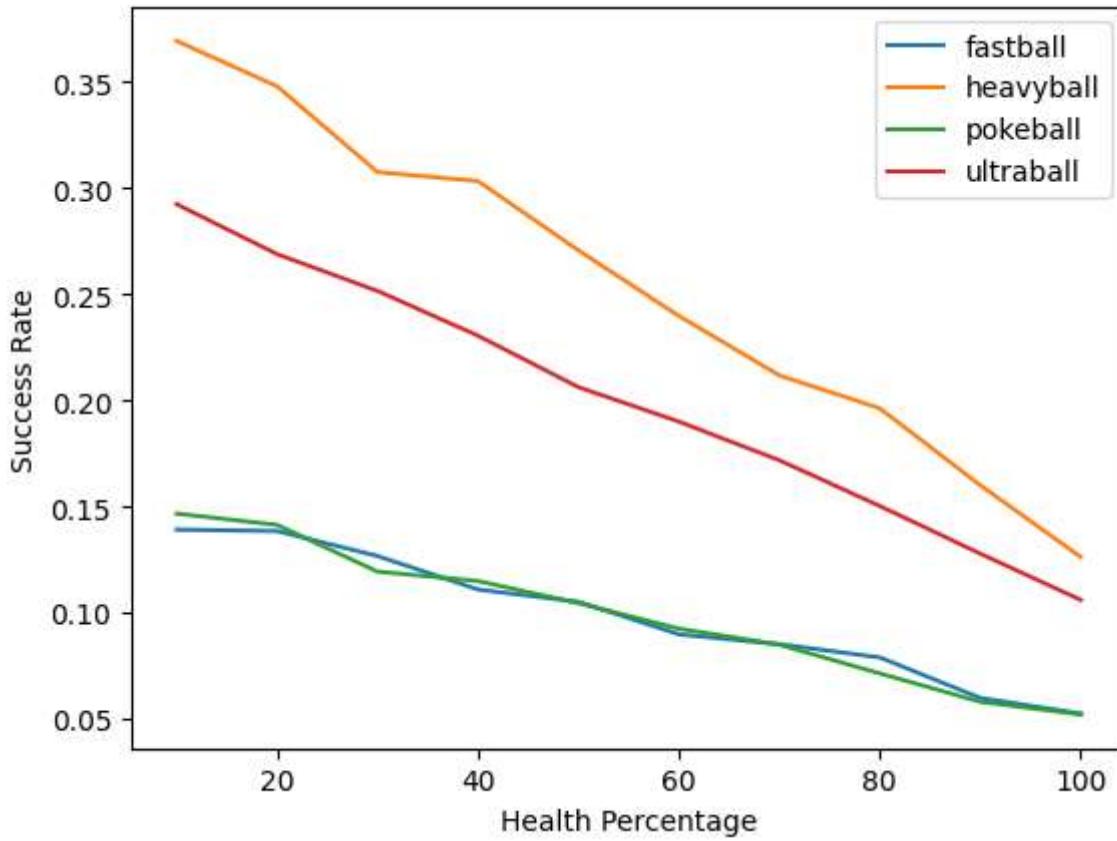
```
prob_snor
```

```
Out[ ]: pokeball    healthPercentage
fastball     0.1           0.139111
              0.2           0.138444
              0.3           0.126667
              0.4           0.110889
              0.5           0.105111
              0.6           0.089778
              0.7           0.085111
              0.8           0.078889
              0.9           0.059778
              1.0           0.052444
heavyball    0.1           0.369333
              0.2           0.348000
              0.3           0.307556
              0.4           0.303333
              0.5           0.270667
              0.6           0.239778
              0.7           0.211778
              0.8           0.196222
              0.9           0.160000
              1.0           0.126222
pokeball     0.1           0.146667
              0.2           0.141333
              0.3           0.119333
              0.4           0.114889
              0.5           0.104444
              0.6           0.092444
              0.7           0.084889
              0.8           0.071333
              0.9           0.058000
              1.0           0.052000
ultraball    0.1           0.292444
              0.2           0.268889
              0.3           0.251556
              0.4           0.230444
              0.5           0.206222
              0.6           0.190000
              0.7           0.171778
              0.8           0.150222
              0.9           0.127778
              1.0           0.106000
Name: success, dtype: float64
```

```
In [ ]: df_reset = prob_snor.reset_index()
pokeballs = df_reset['pokeball'].unique()

for pokeball in pokeballs:
    subset = df_reset[df_reset['pokeball'] == pokeball]
    plt.plot(subset['healthPercentage']*100, subset['success'], label=pokeball)

plt.xlabel('Health Percentage')
plt.ylabel('Success Rate')
plt.legend()
plt.show()
```

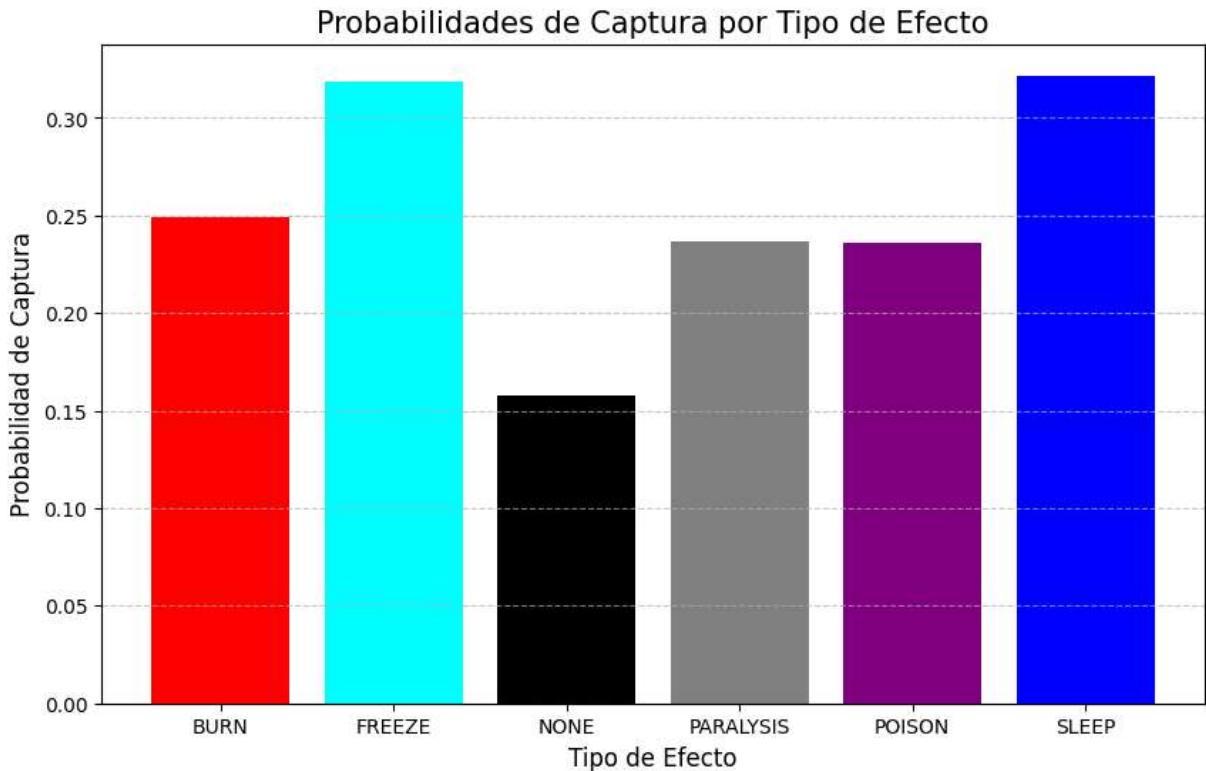


Como era de esperarse, la HeavyBall es ideal para capturar a Snorlax. Una UltraBall no es una mala alternativa, pero es clara la ventaja de la HeavyBall.

Ahora analizaremos que statusEffect sera ideal darle a Snorlax para capturarlo, dado los datos anteriores, esperamos que sea FREEZE o SLEEP.

```
In [ ]: ultra_prob = df3[df3['pokeball'] == 'heavyball']
ultra_effects = ultra_prob.groupby(['statusEffect'])['success'].mean()

plt.figure(figsize=(10,6))
plt.bar(ultra_effects.index.values, ultra_effects, color=['red','cyan','black','gray'])
plt.title('Probabilidades de Captura por Tipo de Efecto', fontsize=15)
plt.xlabel('Tipo de Efecto', fontsize=12)
plt.ylabel('Probabilidad de Captura', fontsize=12)
# plt.ylim(0, 0.15)
plt.grid(axis='y', linestyle='--', alpha=0.7)
plt.show()
```



Una vez mas, gracias a nuestro analisis previo, podemos con certeza afirmar cual es la tactica ideal sin la necesidad de realizar pruebas especificas sobre los pokemones. En este caso, recomendamos SLEEP sobre FREEZE debido a que Snorlax disfruta mucho una siesta.

Por lo tanto, queda finalizada la tactica. Atacar hasta llegar al punto mas bajo posible de HP, inducir SLEEP/FREEZE en Snorlax y utilizar una HeavyBall.

Ejercicio 2.e

Tiene el nivel del pokemon un efecto en la decision de la tactica empleada?

```
In [ ]: aux = []
for pok, detail in pokes.items():
    for life in np.arange(0.1, 1.01, 0.1):
        for lvl in np.arange(5,100,5):
            for status in StatusEffect:
                beast = factory.create(pok, lvl, status, life)
                for ball in pokeballs:
                    for _ in range(100):
                        success, catch_rate = attempt_catch(beast, ball, 0.05)
                        aux.append({'pokemon': pok, 'statusEffect':status.name, 'pok
df4 = pd.DataFrame(aux)
df4
```

Out[]:

	pokemon	statusEffect	pokeball	success	noise	weight	speed	healthPercentag
0	jolteon	POISON	fastball	True	0.05	54.0	130	0.
1	jolteon	POISON	fastball	True	0.05	54.0	130	0.
2	jolteon	POISON	fastball	True	0.05	54.0	130	0.
3	jolteon	POISON	fastball	True	0.05	54.0	130	0.
4	jolteon	POISON	fastball	True	0.05	54.0	130	0.
...
5471995	dragonite	NONE	ultraball	True	0.05	210.0	80	1.
5471996	dragonite	NONE	ultraball	False	0.05	210.0	80	1.
5471997	dragonite	NONE	ultraball	False	0.05	210.0	80	1.
5471998	dragonite	NONE	ultraball	False	0.05	210.0	80	1.
5471999	dragonite	NONE	ultraball	False	0.05	210.0	80	1.

5472000 rows × 11 columns



In []: `prob_2 = df4.groupby(['level'])['success'].mean()
prob_2`

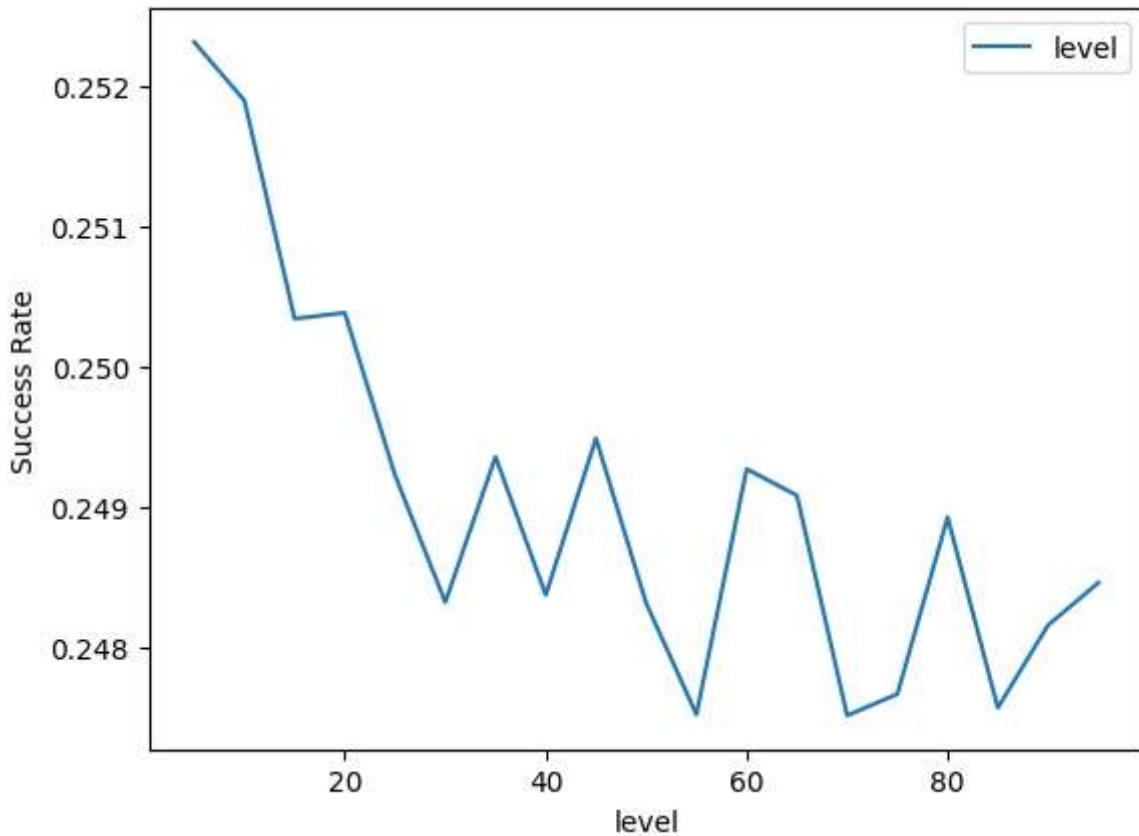
Out[]: level

5	0.252309
10	0.251892
15	0.250340
20	0.250382
25	0.249226
30	0.248323
35	0.249358
40	0.248375
45	0.249490
50	0.248316
55	0.247524
60	0.249271
65	0.249083
70	0.247517
75	0.247670
80	0.248927
85	0.247573
90	0.248160
95	0.248462

Name: success, dtype: float64

In []: `df_reset = prob_2.reset_index()
plt.plot(df_reset['level'],df_reset['success'], label='level')`

```
plt.xlabel('level')
plt.ylabel('Success Rate')
plt.legend()
plt.show()
```



La primera observación es que el nivel tiene un efecto extremadamente pequeño en la tasa de éxito, tan pequeño que hasta podría considerarse dentro del error.

Para estar seguros vamos a observar si algún punto de vida se ve desproporcionalmente afectado por el nivel.

```
In [ ]: prob = df4.groupby(['level','healthPercentage'])['success'].mean()
prob
```

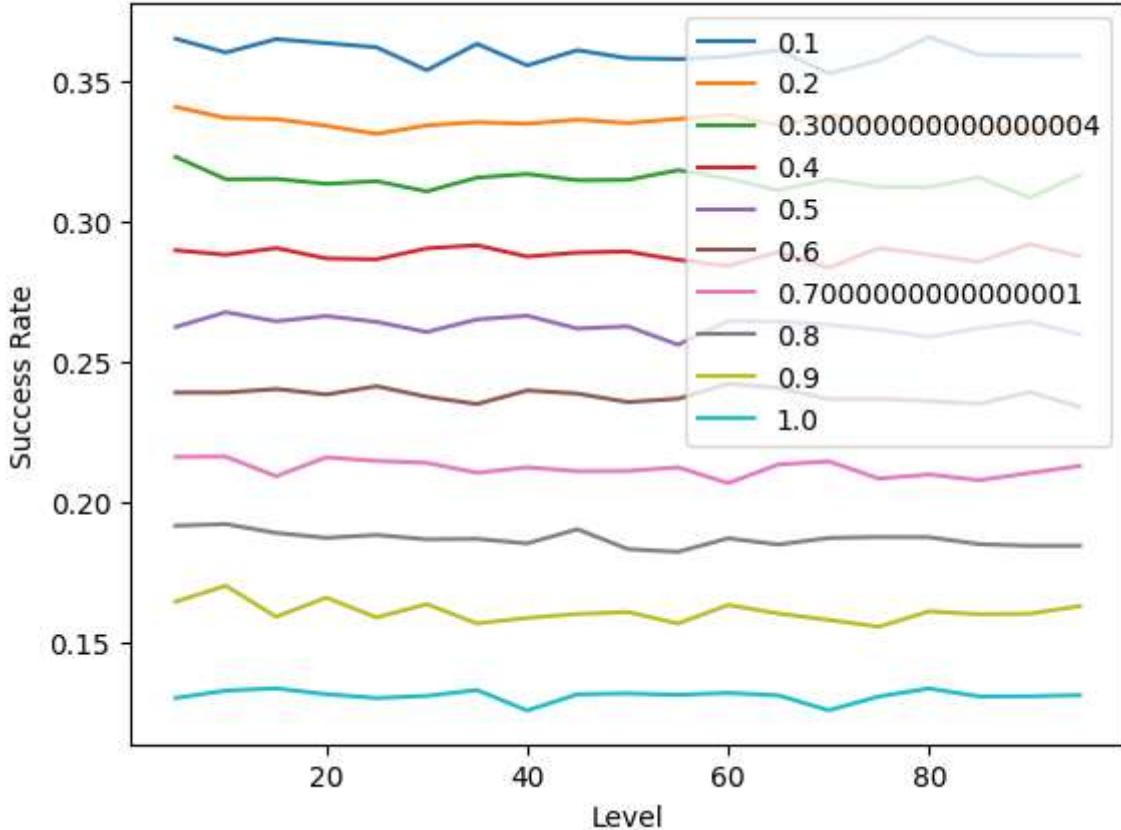
```
Out[ ]: level  healthPercentage
      5       0.1           0.365139
                 0.2           0.340868
                 0.3           0.323056
                 0.4           0.289792
                 0.5           0.262431
                  ...
     95       0.6           0.233993
                 0.7           0.212951
                 0.8           0.184514
                 0.9           0.163021
                 1.0           0.131285
Name: success, Length: 190, dtype: float64
```

A simple vista el efecto del nivel es muy pequeño

```
In [ ]: df_reset = prob.reset_index()
effects = df_reset['healthPercentage'].unique()

for effect in effects:
    subset = df_reset[df_reset['healthPercentage'] == effect]
    plt.plot(subset['level'], subset['success'], label=effect)

plt.xlabel('Level')
plt.ylabel('Success Rate')
plt.legend()
plt.show()
```



Ningun punto de vida es desproporcionalmente afectado por el nivel para su tasa de exito.
Todos los puntos de vida parecen tener un efecto nulo dado el nivel.

Si observamos las pokebolas y los statusEffects tambien esperamos el mismo resultado.

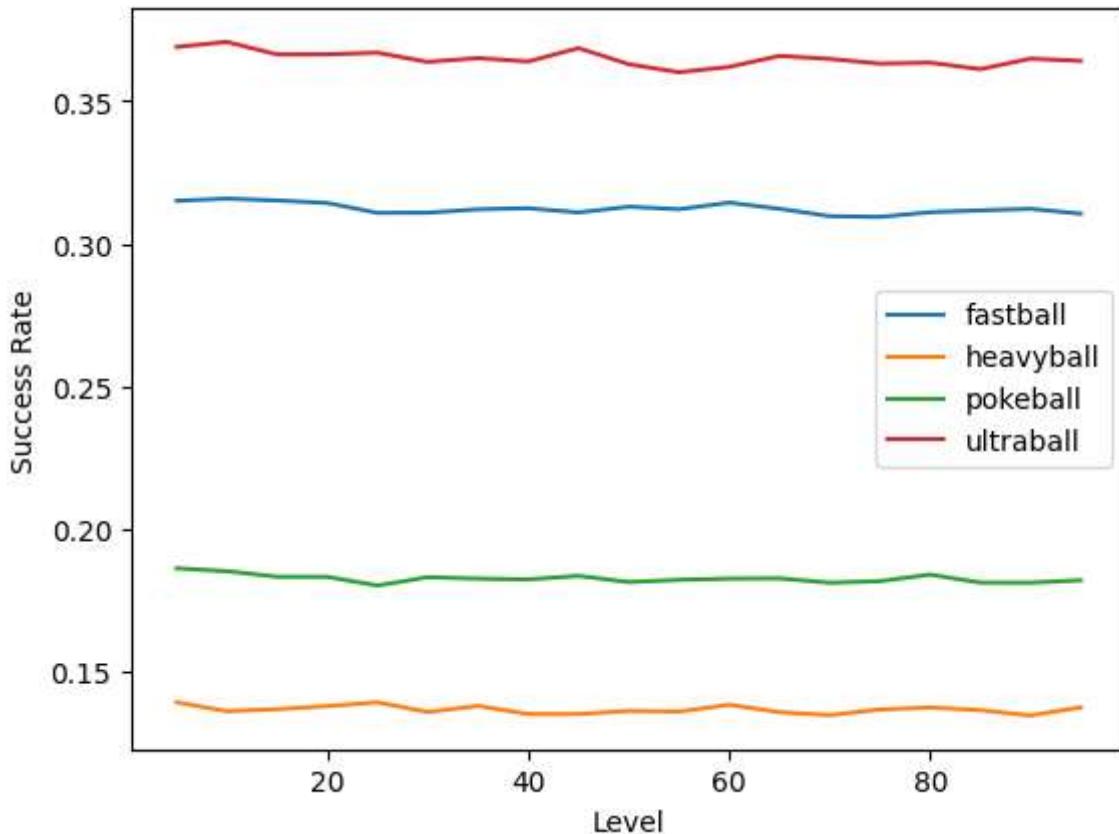
```
In [ ]: prob_3 = df4.groupby(['pokeball','level'])['success'].mean()
```

```
In [ ]: df_reset = prob_3.reset_index()
pokeballs = df_reset['pokeball'].unique()

for pokeball in pokeballs:
    subset = df_reset[df_reset['pokeball'] == pokeball]
    plt.plot(subset['level'], subset['success'], label=pokeball)

plt.xlabel('Level')
```

```
plt.ylabel('Success Rate')
plt.legend()
plt.show()
```

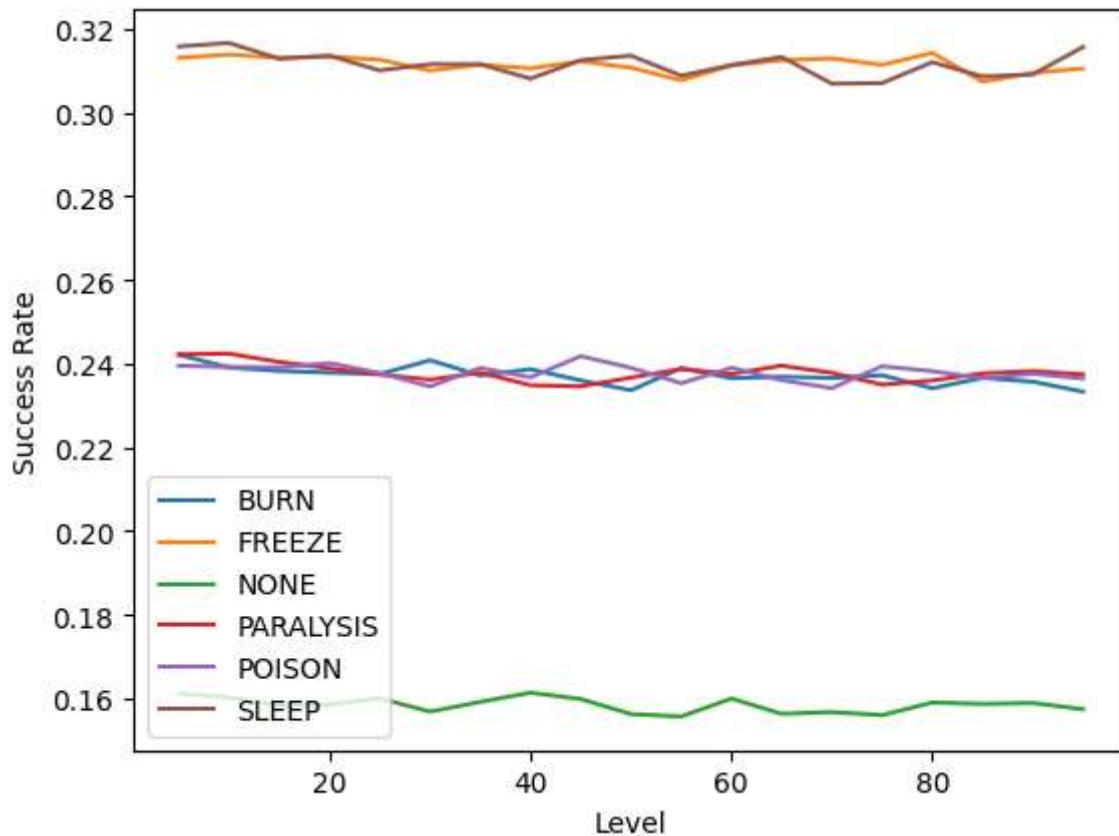


```
In [ ]: prob_4 = df4.groupby(['statusEffect','level'])['success'].mean()

df_reset = prob_4.reset_index()
pokeballs = df_reset['statusEffect'].unique()

for pokeball in pokeballs:
    subset = df_reset[df_reset['statusEffect'] == pokeball]
    plt.plot(subset['level'], subset['success'], label=pokeball)

plt.xlabel('Level')
plt.ylabel('Success Rate')
plt.legend()
plt.show()
```



Usando este estudio dado todos los pokemones, y la experiencia del inciso anterior donde el estudio de los pokemones en conjunto permite realizar conclusiones sobre tacticas particulares, podemos definir que el nivel no tiene ningun efecto significante sobre la capacidad de capturar un pokemon o la tactica empleada. Por supuesto en una situacion de juego real, un pokemon de alto nivel sera mas complejo de llevar a un punto de vida mas bajo.