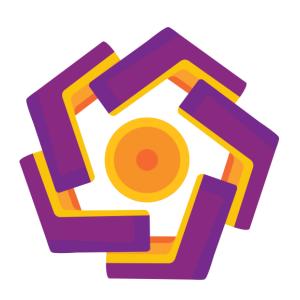
CHESS GAMES DATASET

Dosen Pengampu:

Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom



Members of the group:

Henri Herdiyanto	(19.11.2934)
Mohammad Syam Caturputra	(19.11.2951)
Indra Sukma Pamungkas	(19.11.2975)
Azka Hafiyyan Muflihan	(19.11.2949)
Zainul Muttaqiin	(19.11.2973)

S1 INFORMATIKA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

A. INFORMASI DATASET

a) Informasi Umum

Dataset yang dipakai Ini adalah kumpulan lebih dari 20.000 game yang dikumpulkan dari pilihan pengguna di situs Lichess.org, dan cara mengumpulkan lebih banyak lagi. Set ini berisi:

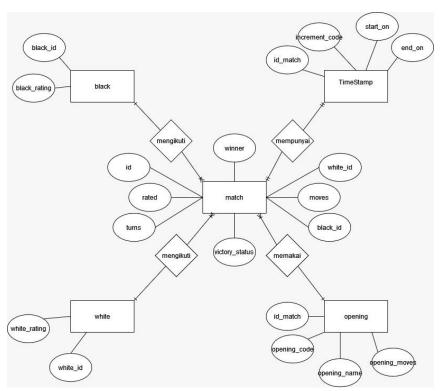
- Game ID;
- Rated (T/F);
- Start Time;
- End Time;
- Number of Turns;
- Game Status;
- Winner;
- Time Increment;
- White Player ID;
- White Player Rating;
- Black Player ID;
- Black Player Rating;
- All Moves in Standard Chess Notation;
- Opening Eco (Standardised Code for any given opening, list here);
- Opening Name;
- Opening Ply (Number of moves in the opening phase)

Untuk masing-masing game ini terpisah dari Lichess. Data ini dikumpulkan menggunakan Lichess API, yang memungkinkan pengumpulan riwayat permainan pengguna tertentu. Bagian yang sulit adalah mengumpulkan nama pengguna untuk digunakan, namun API juga memungkinkan pembuangan semua pengguna dalam tim Lichess. Ada beberapa tim di Lichess dengan lebih dari 1.500 pemain, jadi ini terbukti cara yang efektif untuk membuat pengguna mengumpulkan game.

b) Kemungkinan penggunaan

Banyak informasi terkandung dalam satu permainan catur, apalagi kumpulan data lengkap dari beberapa permainan. Ini terutama permainan pola, dan ilmu data adalah tentang mendeteksi pola dalam data, itulah sebabnya catur telah menjadi salah satu yang paling banyak diinvestasikan di bidang AI di masa lalu. Dataset ini mengumpulkan semua informasi yang tersedia dari 20.000 game dan menyajikannya dalam format yang mudah diproses untuk dianalisis, misalnya, apa yang memungkinkan pemain menang sebagai hitam atau putih, berapa banyak meta (di luar game) faktor mempengaruhi permainan, hubungan antara pembukaan dan kemenangan untuk hitam dan putih dan banyak lagi.

B. KONVERSI KE RELATIONAL DATA



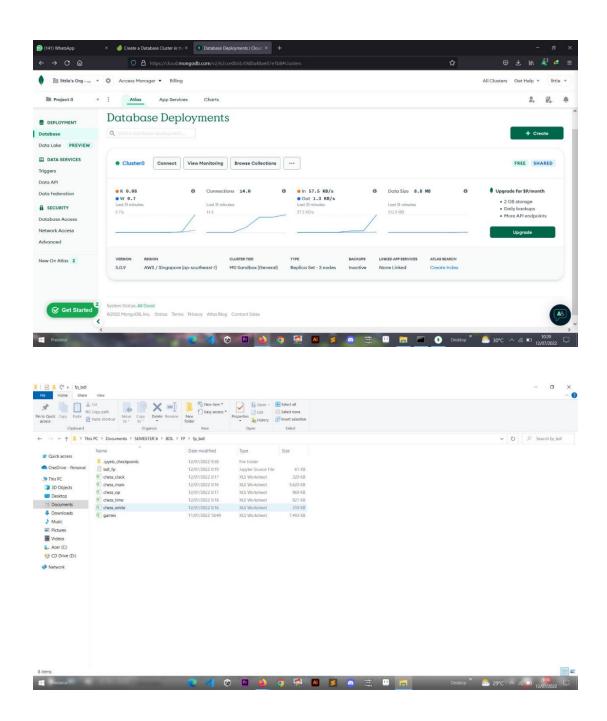
Terdapat 5 Entity di dalam dataset yang saling terhubung satu sama lain dan telah di konversikan ke relational data

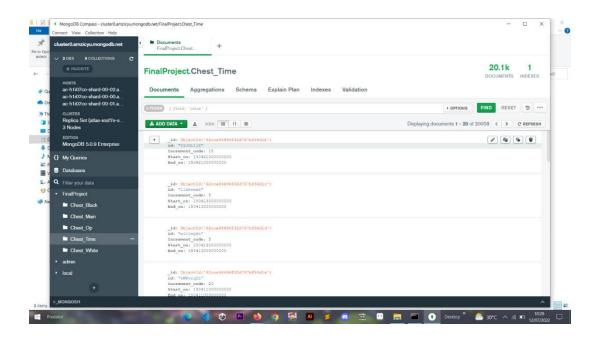
- 1. Black
- 3. TimeStamp
- 5. Match

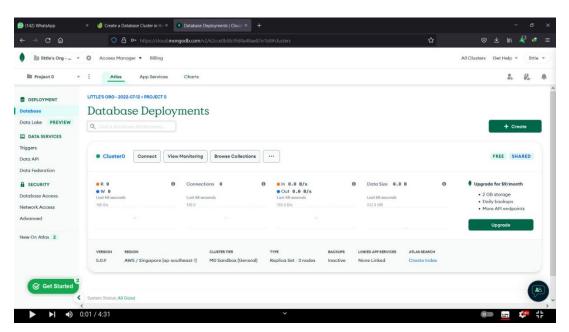
- 2. White
- 4. Opening

C. KONVERSI DATASET KE MONGODB CLUSTER

```
df = pd.read_csv('games.csv')
df.head(1)
      id rated created_at last_move_at turns victory_status winner increment_code white_id white_rating black_id black_rating moves opening_eco opening_nar
                                                                                                     d4 d5
c4 c6
                                                                                                      cxd5
                                                                                                                      Slav Defen
                                                                                                      dxe6
0 TZJHLIJE False 1.504210e+12 1.504210e+12 13 outoftime white
                                                               15+2 bourgris
                                                                                1500
                                                                                       a-00
                                                                                                1191
                                                                                                                D10
                                                                                                                        Exchan
Variati
                                                                                                       Nf3
                                                                                                      Bb4+
Nc3
                                                                                                      Ba5...
[26]: df_white = pd.DataFrame(df['white_id'])
         df_white.head()
                   white_id
[26]:
         0
                   bourgris
         1
                        a-00
         2
                      ischia
         3 daniamurashov
                  nik221107
 [27]: df_white["white_rating"] = df.index.map(df["white_rating"])
 [28]: df["white_rating"]
 [28]: 0
                  1500
                  1322
        2
                   1496
                  1439
        3
        4
                  1523
        20053
                   1691
        20054
                  1233
        20055
                  1219
        20056
                  1360
        20057
                  1235
        Name: white_rating, Length: 20058, dtype: int64
 [29]: df_white.set_index("white_id", inplace=True)
        df_white
                       white_rating
              white_id
              bourgris
                              1500
                  a-00
                               1322
                 ischia
                               1496
        daniamurashov
                               1439
             nik221107
                              1523
```







D. DATA MINING

a) Data Cleaning

Sebelum melakukan Representasi Data, kami terlebih dahulu melakukan data Cleaning pada data dari array of object menjadi single data yang dilakukan pada data yang di agregat kan

- col_op
- col_white
- col_black



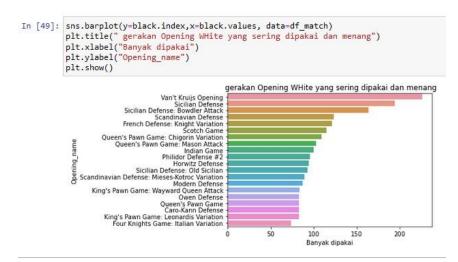
b) Representasi Data

c) Table

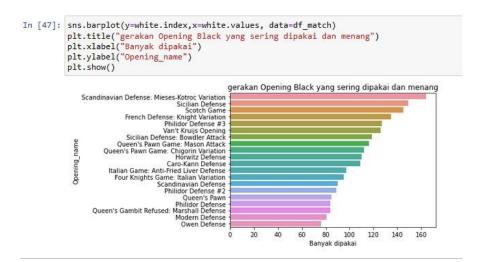
tabel yang sudah diclean dan diambil data yang diperlukan untuk representasi

In [32]:	df_mat	ch.tail()									
Out[32]:		_id	turns	victory_status	winner	white_id	black_id	moves	opening	white_rating	black_rating
	20053	62cf16dac70922607aa06f7b	36	mate	black	mateuslichess	jamboger	e4 d6 d4 Nf6 e5 dxe5 Be2 exd4 Nf3 Nc6 O-O e5 B	Pirc Defense	1252	1231
	20054	62cf16dac70922607aa06f7c	73	mate	white	jamboger	mateuslichess	c4 d5 e3 dxc4 Bxc4 Nc6 a3 Ne5 d4 Nxc4 Nc3 e5 N	English Opening: Anglo- Scandinavian Defense	1258	1262
	20055	62cf16dac70922607aa06f65	118	mate	black	javi_r	lynnpv	e4 c5 Nh3 Nc6 Bc4 Nf6 Ng5 e6 Qf3 Ne5 Qe2 Nxc4	Sicilian Defense: Brick Variation	1747	1882
	20056	62cf16dac70922607aa06f6f	100	draw	draw	jamboger	nadgob	c4 e5 Nc3 Nf6 Nf3 Nc6 d4 exd4 Nxd4 Nxd4 Qxd4 c	English Opening: King's English Variation F	1258	1571
	20057	62cf16dac70922607aa06f85	109	resign	white	marcodisogno	jamboger	e4 d6 d4 Nf6 e5 dxe5 dxe5 Qxd1+ Kxd1 Nd5 c4 Nb	Pirc Defense	1360	1231

1. Gerakan White Win



2. Gerakan Black Win



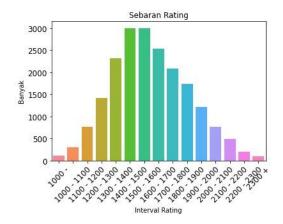
3. Persentase pertandingan berdasarkan rating

Note that the state of the stat

4. Sebaran Rating Berdasarkan Turn



5. Sebaran Rating Pada User



E. KESIMPULAN

- 1. Rating User paling banyak di rentang 1400 Sampai 1600
- 2. Opening play paling sering menang untuk putih adalah Vant's Kruijs Opening
- 3. Opening play paling sering menang untuk hitam adalah Scandinavian Defense: Mieses-Kotroc Variation
- 4. Berdasarkan data rata2 persentase kemenangan adalah putih
- 5. Semakin tinggi rating semakin besar kemungkinan draw dan juga semakin banyak giliran(turns) ada