DBNOs - Number of enemy players knocked.

적을 기절시킨 수

assists - Number of enemy players this player damaged that were killed by teammates.

우리 팀이 기절시킨 적군을 죽인 수(솔로는 기절이 없음)

boosts - Number of boost items used.

에너지드링크, 진통제 등 부스팅 아이템 사용한 수 – 잘하는 사람들은 부스트 아이템 지속적으로 씀

damageDealt - Total damage dealt. Note: Self inflicted damage is subtracted.

딜량

headshotKills - Number of enemy players killed with headshots.

헤드샷으로 죽인 수

heals - Number of healing items used.

구급상자, 붕대 등 힐링 아이템 사용한 수

Id - Player’s Id

아이디

killPlace - Ranking in match of number of enemy players killed.

킬 기준으로 순위 **– 100의 의미는 100등으로 꼴등이란 의미**

killPoints - Kills-based external ranking of player. (Think of this as an Elo ranking where only kills matter.) If there is a value other than -1 in rankPoints, then any 0 in killPoints should be treated as a “None”.

killStreaks - Max number of enemy players killed in a short amount of time.

짧은 시간 내에 가장 많이 낸 킬 수

kills - Number of enemy players killed.

킬 수

longestKill - Longest distance between player and player killed at time of death. This may be misleading, as downing a player and driving away may lead to a large longestKill stat.

죽였을 때 가장 먼 사격거리

matchDuration - Duration of match in seconds.

**한 경기가 지속된 시간(순위와 상관 없음) – 같은 경기면 참여자 모두 같은 시간**

**매우 낮은 Duration 경기는 참여자가 만든 custom 경기로 보임**

matchId - ID to identify match. There are no matches that are in both the training and testing set.

매치 아이디

matchType - String identifying the game mode that the data comes from. The standard modes are “solo”, “duo”, “squad”, “solo-fpp”, “duo-fpp”, and “squad-fpp”; other modes are from events or custom matches.

게임 타입, 솔로,듀오,스쿼드,기타 나눠서; + 기타 모드 총 개수

rankPoints - Elo-like ranking of player. This ranking is inconsistent and is being deprecated in the API’s next version, so use with caution. Value of -1 takes place of “None”.

0, -1인 애들 데이터 확인

revives - Number of times this player revived teammates.

기절당한 아군을 부활시킨 수

rideDistance - Total distance traveled in vehicles measured in meters.

탈 것 이용해서 이동한 총 거리

roadKills - Number of kills while in a vehicle.

로드킬한 수

swimDistance - Total distance traveled by swimming measured in meters.

총 수영한 거리

teamKills - Number of times this player killed a teammate.

팀킬한 수

vehicleDestroys - Number of vehicles destroyed.

차량 폭파한 수

walkDistance - Total distance traveled on foot measured in meters.

걸어다닌 총 거리

weaponsAcquired - Number of weapons picked up.

획득한 무기 개수

winPoints - Win-based external ranking of player. (Think of this as an Elo ranking where only winning matters.) If there is a value other than -1 in rankPoints, then any 0 in winPoints should be treated as a “None”.

Rankpoints가 -1일 때는 winpoints가 0값이 될 수 있고

Rankpoints가 -1이 아닐때는 winpoints가 0이라면 None값이다

groupId - ID to identify a group within a match. If the same group of players plays in different matches, they will have a different groupId each time.

그룹 아이디

numGroups - Number of groups we have data for in the match.

**경기에 참가한 총 그룹 수**

maxPlace - Worst placement we have data for in the match. This may not match with numGroups, as sometimes the data skips over placements.

한 경기에서 꼴등 등수

winPlacePerc - The target of prediction. This is a percentile winning placement, where 1 corresponds to 1st place, and 0 corresponds to last place in the match. It is calculated off of maxPlace, not numGroups, so it is possible to have missing chunks in a match.

게임 등수를 1등이면 1, 꼴등이면 0 값으로 등수를 매긴 것.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

이상치 제거 기준.

단위 변환

변수를 제거하지 않고 분석을 돌리는 것이 기준

**제거할 변수**

groupId,matchId,killplace,killpoint,rankpoint,winpoint,damagedealt,matchduration, numgroups,

roadkills, teamkill,vehicle destroys

**아웃라이어**

Rank points, kill points, win points , 의미 확인

Kill points, win points 상관관계가 1

Rank points와 kill points는 상관관계가 -1

Rank points와 win points는 상관관계가 -1

Rankpoints가 존재하면 winpoints와 killpoints는 반드시 0값을 가짐

Rankpoints가 -1 혹은 0값이면 winpoints와 killpoints가 반드시 존재

1등한 사람들의 killpoints 데이터 확인

Kills와 상관관계가 높은 damageDealt, DBNOs, headshotKills, killStreaks, longestkill 모두 제거한 후 회귀분석 돌려보기 – 회귀분석의 경우 다중공선성 문제 때문에

일정 Longest kill 이상 한 사람들의 winplaceperc 분포.

변수의 scale과 0~1사이 값으로 예측하기 위해서

Minmaxscale???

Normalize???

가중치 생성을 random\_norm => random\_uniform으로 변경 (y값이 -1~1사이 값이므로, 가중치를 -1,1사이로 설정, minmaxscale도 했기 때문에)

Winplaceperc를 numgroups를 곱해서 scale을 올릴까?

주어진 컬럼을 이용한 자료 변형을 생각해봐야함.