# KV1 - Definiranje projektnog zadatka

## Projektni zadatak

[Opisati glavni cilj projekta i svrhu vizualizacije podataka.  
*Ovaj zadatak zahtijeva jasno definiranje problema koji se pokušava riješiti. Potrebno je postaviti jasne ciljeve i granice projekta, kao i odrediti koji će se podaci prikupljati i analizirati kako bi se riješio problem.*]

Naziv zadatka: Vizualizacija Osobnih Postignuća I navika u video igri u svrhu usavršavanja.

Opis problema: Unutar kompetitivne online video igre potrebno je u stvarnom vremenu napraviti pravovremene odluke kako bi se došlo do pobijede, ali također moći analizirati dosadašnje uspjehe kao I način igre kako bi više efikasno moglo prilagoditi svoj stil igre te stvoriti bolju pobjednu strategiju. U ovu svrhu možemo koristiti vizualizaciju korisnikovih statistika u video igri, moraju biti prikazane na jednostavan način kako bi što veći broj igrča mogao razumijeti vizualizaciju bez posebnih dodatnih znanja.

Opis zadatka:Vizualizirati će se podaci iz online multiplayer igre Smite Battlegrounds of TheGods. U tu svrhu koristit će se podaci sa stranice smite.guru Potrebno je skinuti podatke s web stranice smite.guru koja prikazuje korisnikove statistike tokom igre koristeći alat za web scraping Beautiful Soup. Sljedeće se koristi skup podataka s stranice kaggle kako bi se upotpunilo prikaz informacija o pojedinim jedinicam u video igri. Podaci se vizualiziracuj pomoću D3 .js tehnologije.

Cilj projekta: Projektni zadatak će koristiti skup podataka koji sadrži informacije o igrčevim prošlim igrama unazad 3 godine koji su scrapeani s stranice smite.guru. Također će koristiti bazu podataka s stranice kaggle koja sadrži sve karaktere u video igri I njihove statistike kako bi se upotpunile vizualizacije dodatnim informacijama. Za vizualizaciju će se koristiti D3 .js tehnologija kojom se korisniku pokušava na jednostavan način pprikazat njegoce dosadašnje uspjehe I taktike unutar video igre u svrhu samo-usavršavanja.

Poveznica na git repozitorij projekta:

https://github.com/KrpesFilip/VIZPOD.git

## Podatci

[Pronaći izvore podataka i opisati podatke koji će se koristiti za vizualizaciju.]

* + 1. *U ovom zadatku potrebno je pronaći odgovarajuće izvore podataka koji će se koristiti za rješavanje problema definiranog u prvom zadatku. Važno je osigurati da su podaci kvalitetni i relevantni za problem koji se rješava te da su dostupni za upotrebu.*
    2. *Potrebno je opisati odabrane podatke kao i navesti pripadajuće izvore.*

*Osnovni podaci koji će se vizualizirati su korisnikovi podaci sa stranice smite.guru. Oni su scrapeani s web stranice koristeći Beautiful Soup, te sadrže povijest korisnikovih “matcheva” unutar igre za zadnjih 3 godine. Podaci koji su scrapeani su gamemode, karakter koji je igran te igračeva statistika na kraju igre.*

*Također će se koristit podatkovna baza Smite God Base Statistics Data*

*s stranice kaggle koja će osnovne podatke s korisnikovog računa upotpunit na način da igrčevog lika detaljnije opiše. Sadrži za igru relevantne statistike karaktera u igrici kao što su njihov život, uloga, razina zaštite, brzina, brzina napada I slićno.*

## Obrada podataka

[Opisati obavljeni postupak obrade i povezanja podataka.]

* + 1. *Obraditi prikupljene podatke i povezati ih kako bi se stvorio cjelovit skup podataka. Ovo uključuje čišćenje i obradu podataka, kao i provjeru njihove konzistentnosti, aktualnosti, cjelovitosti, tj. kvalitete i ispravnosti.*

Osnovni podaci sa stranice smite.guru nije potrebno dalje obrađivati jer su podaći generirani specifično za ovaj zadatak prilikom scrapeanja. Ipak izvedena je vizualna kontrola kako bi se utvrdili nedostajuću podaci u zapisu.

Podaci sa stranice kaggle iz *Smite God Base Statistics Data baze su vizualno pregledani na moguće nedostajuće redove te autentićnost podataka. Svi podaci unutar baze su potrebni I nije potrebno ju čistit.*

## Relevantne vrste prikaza za korištene podatke

[Predložiti nekoliko različitih načina prikaza podataka koji bi bili prikladni za ovaj projekt]

* + 1. *Predložiti moguće načine prikaza podataka koji će pomoći u razumijevanju podataka i rješavanju problema koji je postavljen u prvom zadatku. Ovo može uključivati odabir najprikladnijeg načina vizualizacije podataka, ali to je zadatak iduće vježbe.*

*Prikladni prikazi za zadane podatke bili bi jednostavni prikazi koji brzo I efikasno predaju korisniku informacije bez unaprijed potrebnih dodatnih znanja kao I interaktivni prikazi.*

*Za prikaz igračevih statistika u raznim vrstama igre moguče je koristiti interaktivni hijerarhijski prikaz koji podatke prikazuje za svaku granu stabla pritiskom na nju. Za igračeve najčešće igrane uloge moguće je koristiti pie chart. Prikaz postignuća sa svakim likom u igrici se može izvesti na razne načine koristeći linijske u bar chartove. Za prikaz statistika likova u igrici radar chart se ćini kao intuitivan odabir.*