

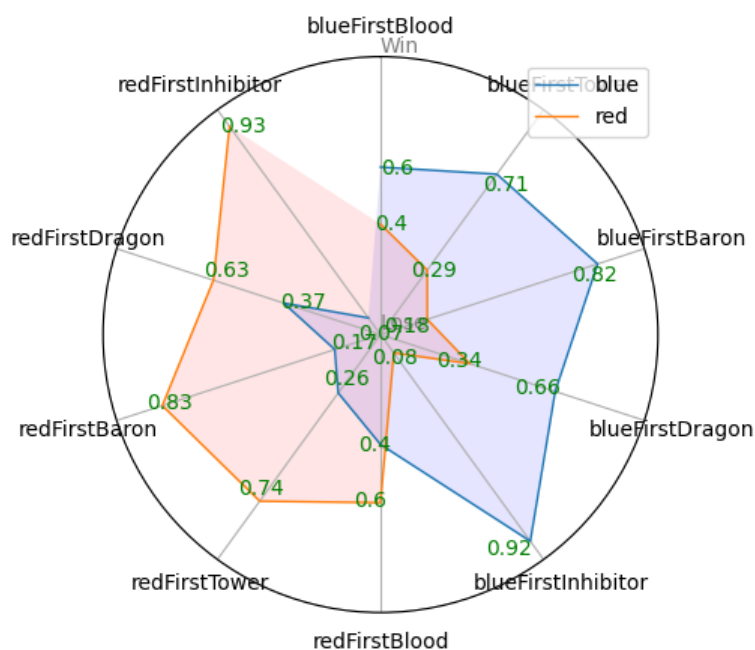
## Document de rendu du groupe League Analyzer

Léandre Blanchard, Victor Chau, Kentin Pratelli

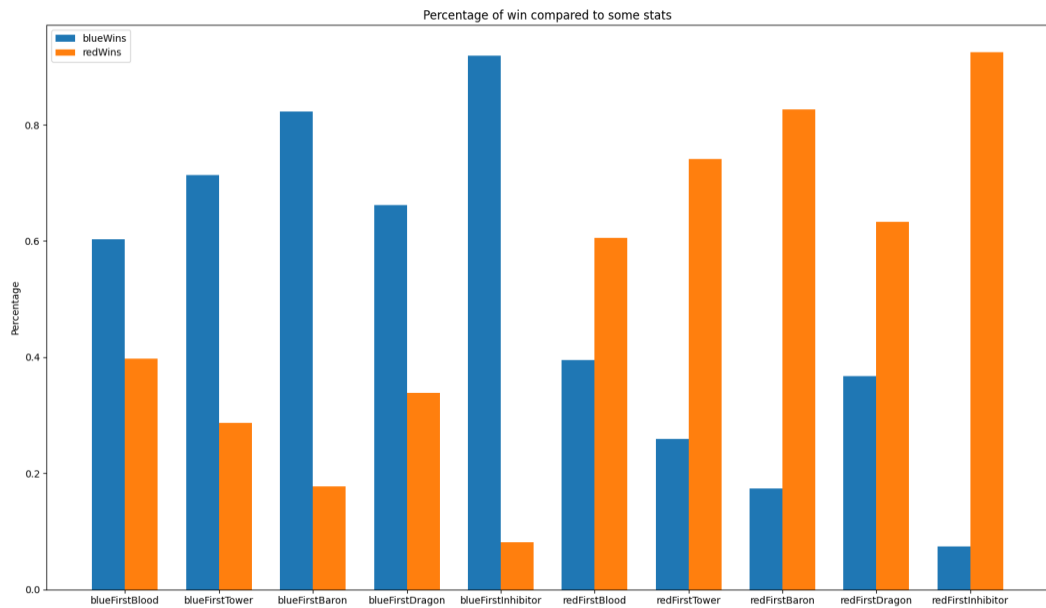
Problématique: Comment augmenter drastiquement son potentiel de victoire sur League of Legends en favorisant certains objectifs.

La data est un CSV recensant les valeurs de différentes parties de League of Legends. Les informations n'ont pas trop de corrélation entre elles. Nous traitons la donnée pour avoir un %victoire par rapport à certains objectifs.

Le radar c'est pratique, parce qu'avec un peu de transparence dans l'affichage, on peut avoir plusieurs valeurs l'une par dessus l'autre %victoire bleu et %victoire rouge l'un par dessus l'autre.



L'affichage en bar permet de voir à vue d'oeil s'il y a une fonction qui pourrait être utilisée afin de prédire le potentiel de victoire par rapport à un objectif. Les prédictions étant plutôt binaires, cela ressemble à un signal carré. Le dataset étant supervisé, nous pouvons prédire un pourcentage de victoire à partir de l'accomplissement d'un nombre d'objectifs.



Pour chaque évènement (tour prise, premier sang, etc...), on regarde par partie et du coup par équipes qui gagne en fonction de cet événement et on le stocke. Ensuite, on en fait une moyenne pour chaque équipe par événement. Ces probabilités étant additionnables, plus une équipe remporte en premier des objectifs, plus elle a de chance de gagner. Par exemple si on a le premier Baron et le premier Inhibiteur en étant dans l'équipe bleu, nous avons  $0.92 \times 0.82$  de chances de gagner soit  $\sim 0.75$ .