Roteiro de Atividade Prática

Nome: Turma: .

**Título da atividade: Análise de popularidade de jogos – Influência de jogadores, avaliações e vendas (Parte 1)**

**Objetivos**

Nesta atividade, vocês deverão carregar um conjunto de dados reais e realizar a análise inicial para compreender as informações disponíveis. O arquivo **data.csv** contém dados sobre a popularidade de jogos.

**Tarefa**

Neste projeto, nas duas primeiras aulas, vocês explorarão conceitos fundamentais de análise exploratória de dados, abrangendo da coleta e classificação de dados reais, ao aplicar-se vetores e matrizes, à análise dos dados coletados, com histogramas e gráficos de dispersão.

Na terceira aula, vocês apresentarão os resultados aos demais colegas, discutindo ideias e pontos de melhoria.

O objetivo desta parte do projeto é colocar em prática os tópicos aprendidos em estatística e matemática.

1. **Analisando os dados de entrada**

Utilizem a biblioteca pandas para carregar o arquivo **data.csv.** Essa biblioteca é amplamente utilizada em Ciência de Dados para manipulação e análise de dados.

1. **Analisem e classifiquem os dados**

Vocês já jogaram algum jogo que tenha avaliações de outros jogadores? Pensem em um jogo popular. Como vocês acham que as avaliações dos jogadores afetam a popularidade desses jogos?

Vamos explorar um conjunto de dados reais sobre jogos, que inclui informações como horas jogadas, avaliações dos usuários, jogadores online e vendas totais.

Para começar, em Python, vamos visualizar o dataset e discutir o que cada coluna representa.

Agora que já temos acesso aos dados, vamos classificar cada coluna em dados qualitativos ou quantitativos.

Dados qualitativos descrevem características e categorias; já os quantitativos são números que medem quantidades.

1. **Execute a atividade em grupo e realizem a tarefa**

Agora, vamos organizar nossos dados quantitativos em vetores e matrizes.

Um vetor é uma lista de números, e uma matriz é uma tabela de números com linhas e colunas.

Isso é muito útil para análises mais profundas e para criar modelos de predição.

**Dica:** criem os vetores a partir das colunas **Horas\_Jogadas** e **Vendas\_Totais**. Depois, combinem esses vetores em uma matriz. Observem como os dados se organizam e pensem como essa estrutura pode ser útil para análises futuras.