

ANÁLISIS

LEAGUE OF
LEGENDS

Presentado por:

Lucas Ignacio Baigorria



ÍNDICE

CONTENIDO DEL INFORME

• Introduccion	1
• Hipótesis	1
• Diagrama Entidad Relación	2
• Tablas	3

INTRODUCCIÓN

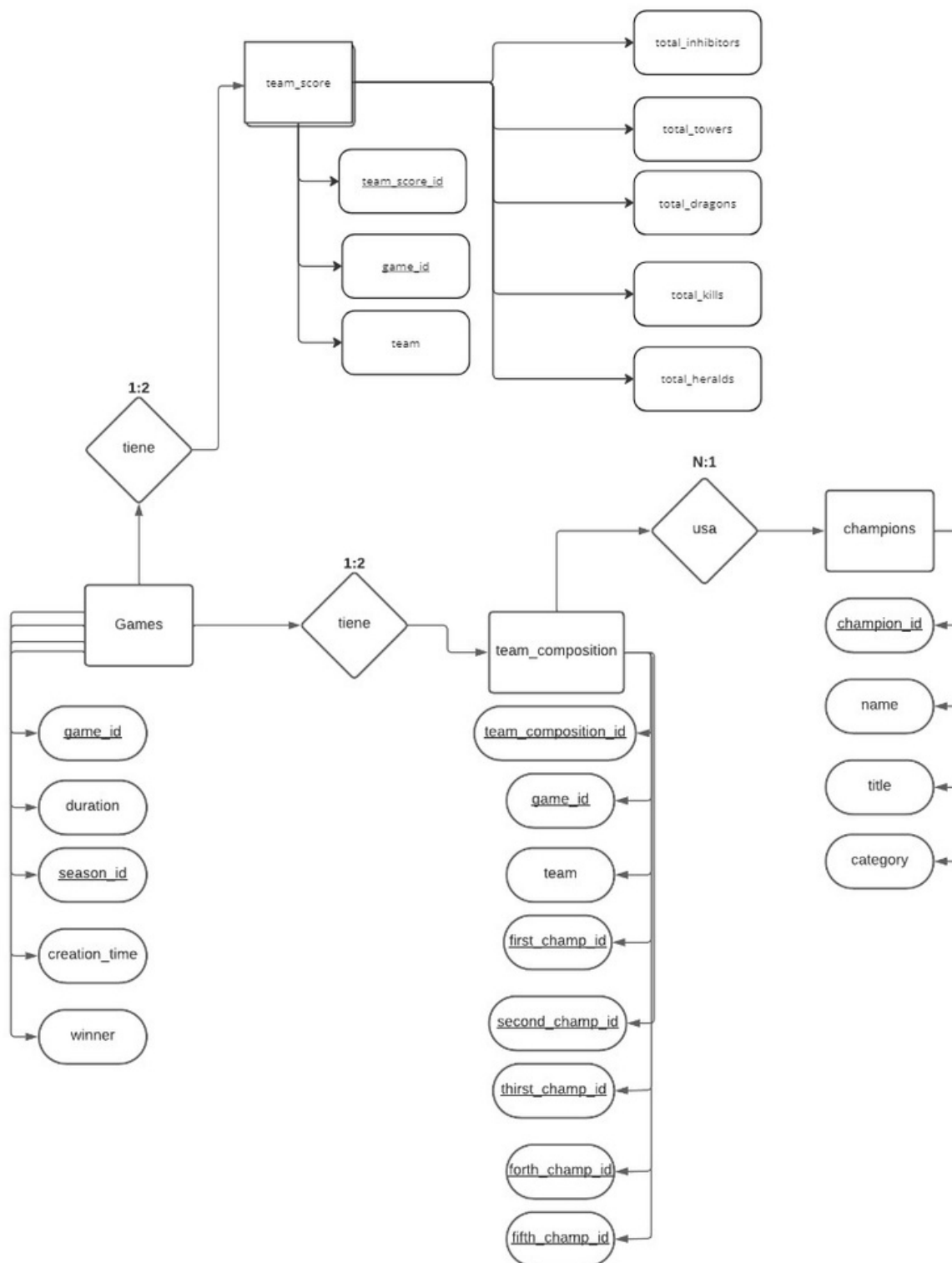
En este proyecto, exploraremos el juego League of Legends y analizaremos datos con la herramienta Power BI para comprender cómo ciertos objetivos afectan los resultados. El objetivo es mejorar la estrategia de los jugadores no profesionales en el juego.



HIPÓTESIS

Mediante el análisis de un dataset recolectado, investigaremos si alcanzar objetivos en League of Legends se relaciona con una mayor probabilidad de victoria. Examinaremos métricas como la toma de torres, control de dragones y aseguramiento del Barón Nashor para comprender su impacto en los resultados finales. Nuestra hipótesis sugiere que el logro de objetivos está positivamente vinculado con la probabilidad de ganar. Estos hallazgos podrían ser útiles para mejorar el rendimiento y estrategia de los jugadores de nivel no profesional en League of Legends.

DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN



miro

TABLAS

GAMES

COLUMNA	DESCRIPCIÓN	TIPO	RESTRICCIONES
GAME_ID	Identificador de tabla	PK INT	NOT NULL UNIQUE
DURATION	Duración de partida	TIME	NOT NULL
SEASON_ID	Identificador de Season	FK INT	NOT NULL
CREATION_TIME	Fecha de creación	DATE	NOT NULL
WINNER	Ganador de la partida	INT	NOT NULL

CHAMPIONS

COLUMNA	DESCRIPCIÓN	TIPO	RESTRICCIONES
CHAMPION_ID	Identificador de tabla	PK INT	NOT NULL UNIQUE
NAME	Nombre de campeón	VARCHAR(255)	NOT NULL UNIQUE
TITLE	Título de campeón	VARCHAR(255)	NOT NULL UNIQUE
CATEGORY	Categoría de campeón	VARCHAR(255)	NOT NULL

TEAM_COMPOSITION

COLUMNA	DESCRIPCIÓN	TIPO	RESTRICCIONES
TEAM_COMPOSITION_ID	Identificador de tabla	PK INT	NOT NULL UNIQUE
GAME_ID	Identificador de la partida	FK INT	NOT NULL
TEAM	Número de equipo	INT	NOT NULL
FIRST_CHAMP_ID	Primer campeón	FK INT	NOT NULL
SECOND_CHAMP_ID	Segundo campeón	FK INT	NOT NULL

THIRD_CHAMP_ID	Tercer campeón	FK INT	NOT NULL
FORTH_CHAMP_ID	Cuarto campeón	FK INT	NOT NULL
FIFHT_CHAMP_ID	Quinto campeón	FK INT	NOT NULL

TEAM_SCORE

COLUMNA	DESCRIPCIÓN	TIPO	RESTRICCIONES
TEAM_SCORE_ID	Identificador de tabla	PK INT	NOT NULL UNIQUE
GAME_ID	Identificador de partida	FK INT	NOT NULL
TEAM	N'umero de equipo	INT	NOT NULL
TOTAL_INHIBITORS	Total de inhibidores	INT	NOT NULL
TOTAL_TOWERS	Total de torres	INT	NOT NULL
TOTAL_DRAGONS	Total de dragones	INT	NOT NULL
TOTAL_KILLS	Total de asesinatos	INT	NOT NULL
TOTAL_HERALDS	Total de heraldos	INT	NOT NULL
TOTAL_DEATHS	Total de muertes	INT	NOT NULL