

# Przewidywanie wyników meczów NBA

Przemysław Kacprzak 313269

Jakub Górka 313240

Jan Gorycki 304051

Kamil Kubiak 313293

9 marca 2023

## 1 Wstęp

NbaPredictor to narzędzie, które posłuży do przewidywania wyników meczów ligi NBA. Celem aplikacji jest pomoc w obstawianiu meczy tej ligi i w zależności od ilości pracy zauważonej w trakcie projektu ustaliliśmy następujące priorytety. Najważniejszą funkcjonalnością będzie przewidywanie wyniku meczu. Inne funkcjonalności, które mogą zostać potencjalnie wykonane to podanie minimalnego kursu jaki program uzna za opłacalny do obstawiania, oraz przewidywania dotyczące występu poszczególnych zawodników.

## 2 Dane do analizy

Użyjemy danych dostępnych na platformie kaggle: <https://www.kaggle.com/datasets/wyattowalsh/basketball>. Dane to 16 tabel z danymi związanymi z przeszłymi rozgrywkami.

## 3 Wykorzystane technologie i języki

Wykorzystamy język Python z bibliotekami takimi jak tensorflow, pandas i numpy. Język zostanie użyty do platformy JupyterNotebook.

## 4 Podział zadań

W związku z brakiem możliwości wydzielenia odrębnych części projektu zakładamy że początkowo całość zadania będziemy wykonywać wspólnie, a potencjalny przydział osób do obowiązków nastąpi wraz z rozwojem projektu i napotkaniem szczegółowych problemów.