目录

LO	L游戏玩家类	型与胜利条件大数据分析	3
1	实验要求		3
2	实验背景		3
3	实验目的		4
	3.1 实验	注主题	4
	◆ 英雄联	· 盟资深玩家用户聚类	4
	◆ 英雄联	· 盟游戏的重要获胜条件	4
	3.2 实验	过目的	4
4	实验环境		4
5	实验内容		5
	5.1 环境	話	5
	5.2 数据		5
	5.3 数据	· 描述	8
	5.4 探索	《性分析	10
	5. 4. 1	缺失值分析	10
	5. 4. 2	异常值分析	11
	5. 4. 3		
	5. 4. 4	22 ** F7* 1 2* W.	
	5.5 数据	臂预处理	
	5. 5. 1	27 1 G	
	5. 5. 2	у, √п ⊥ ш /С· ⊥	
	5.6 数据	引特征提取	23
	5. 6. 1	>× 14 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12	
	5. 6. 2	类别特征	23
	5. 6. 3	规范化特征	
	5.7 建立	7.模型	
	5. 7. 1	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	5. 7. 2	CTT I / I / I	
	5.8 结果	· 分析	30
6			
		转挖掘流程分析	
	6.2 实验	≿心得	
	6. 2. 1	实验总结	
	6. 2. 2	K I K I	
		☆问题记录	
7		动态数据处理	
		6搭建	
		à内容	
	7. 2. 1	_ · ,	
	7. 2. 2	基于 scala+spark 的数据流处理	
8	附件说明		38

LOL 游戏玩家类型与胜利条件大数据分析

1 实验要求

- (1) 以掌握大数据分析技术路线为目标,课程设计可依托百分点大数据网络实验平台或文波楼实验室大数据实验平台完成,自拟具体应用场景,如社会时事热点分析、电商平台 XXX 类产品大数据分析等,尽量体现课程讲授相关技术内容。
- (2) 围绕拟定题目能够获得有效数据集,并能对数据进行预处理。
- (3) 围绕拟定目标能够给出明确数据分析模型和方法。
- (4) 能够采用相关技术或平台实现数据分析。
- (5) 分析结果准确,采用数据可视化方法进行呈现。
- (6) 报告格式设计合理,技术描述清晰,结果准确。
- (7) 代码可直接写在报告中,也可以作为附件提交。
- (8) 提交时间: 17 周周末。

2 实验背景

《LOL》是一款类似于刀塔、魔兽世界的免费的多人在线战斗推塔游戏,由 Riot Games 公司开发,在 2009 年底正式发行,至今已有 13 年,且在国内已经 推出手游版本。

在普通匹配模式的游戏竞技中,游戏分为两个队伍各五名玩家,游戏的目标 是摧毁对方的水晶枢纽,当其中一队的水晶枢纽被摧毁时,比赛结束。在游戏过 程中,一个团队可以执行很多操作,如:

- 1. 获得团队增益: 摧毁沿途炮塔, 击杀野区大型野怪;
- 2. 获得个人增益:获得第一滴血,击杀对方英雄,击杀野区小型野怪;清 除对方兵线等。

作为该游戏的 7 年资深玩家,希望通过相关数据分析,深入了解顶尖玩家游戏胜利的重要因素;站在未来游戏开发企业的角度,明确资深玩家的用户分类,研究他们的偏好特点,从而针对性进行营销和道具资源服务,达到企业最大利益。

3 实验目的

3.1 实验主题

以五个地区最新联赛比赛的前 100 名玩家数据为样本,爬取到的 2022 年 12 月 19 日最新联赛比赛数据为对象,研究以下内容:

◆ 英雄联盟资深玩家用户聚类

基于爬取并清洗后的数据集,提取可量化的特征数据,对这前 100 名玩家进行分类。

◆ 英雄联盟游戏的重要获胜条件

以玩家每场游戏相关的各项指标(如野怪信息、人头数、死亡次数等)为参考,研究游戏胜利的重要条件。

3.2 实验目的

理解分布式文件系统、非关系型数据库、MapReduce 实现原理、Spark 大数据分析基础、流式数据分析、数据获取等内容,掌握 pysparksql、pysparkcore、rdd 的基本使用方法,完成从数据爬取、数据预处理、数据提取、数据建模、数据分析、数据可视化流程。

4 实验环境

- → jupyter+MiniConda+spark-3.3.1+hadoop3本地模式(python3.9);
- ✓ 可视化: seaborn; pyplot; missingno;
- ✓ 数据获取: Rriotwatcher:
- ✓ 数据处理: pyspark.sql; pyspark.ml; sklearn; pandas; numpy。

5 实验内容

5.1 环境搭建

Spark 环境部署情况

```
import os
import sys
spark_name = os. environ. get('SPARK_HOME', None)
if not spark_name:
    raise ValueErrorError('spark环境没有配置好')
sys. path. insert(0, os. path. join(spark_name, 'python'))
sys. path. insert(0, os. path. join(spark_name, 'python/lib/py4j-0.10.7-src.zip'))
exec(open(os. path. join(spark_name, 'python/pyspark/shell.py')). read())
```

Welcome to

```
Using Python version 3.9.12 (main, Apr 4 2022 05:22:27)

Spark context Web UI available at http://jelly:4040

Spark context available as 'sc' (master = local[*], app id = local-1671507475024).

SparkSession available as 'spark'.
```

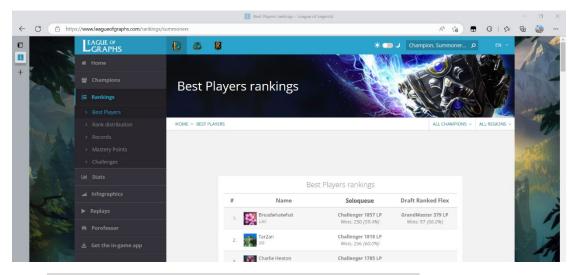
```
import findspark
findspark.init()
import pyspark
print("successful")
```

successful

5.2 数据获取

爬取网页

URL: https://www.leagueofgraphs.com/rankings/summoners/{},



from requests_html import HTMLSession:导入库.
session=HTMLSession():创建 session 对象.
response=session.get(url):GET 请求访问指定的 url.
response.html.full_text:获取 response 的全文本.

通过调用 Rriotwatcher 包获取五个地区最新联赛比赛的前 100 名玩家的数据。

from riotwatcher import LolWatcher
lol_watcher = LolWatcher('app-api-here')

定义获取信息函数:

```
def pull_summoner_names(url, start_tag, end_tag):
    website_string = session.get(url).html.html

start_indices = [m.start() for m in re.finditer(start_tag, website_string)]
    end_indices = [m.start() for m in re.finditer(end_tag, website_string)]

if (len(start_indices) != len(end_indices)):
    return('List lengths do not match.')

result = [website_string[(start_indices[i]+len(start_tag)):(end_indices[i])] for i in range(0,100)]
    return(result)
```

定义参数,调用函数:

爬取结果:

	na	br	Kr	euw	eune
0	C9 Zven	xiaolongbao	DWG ShowMaker	Agurin	Litny
1	Palafox	Aryze	T1 Burdol	Legendary Manaty	UnExpecteDGanGS
2	qpalzmwoiaj	COME BACK HOME	mars8	RGE Inspired	Kitsùne
3	Ssumdayday	v f N b	개똥벌레a	Elyoyaaa	Scarlet Rose
4	C9 ZVENNN	VK Hidan	owoowoowoowo	SUP Armutke	EXSEMI
95	Cazamareas	Scavange	ZED99	Juhozkin	Atmo
96	Plux	RNG m1ng	xiaozhabi	RoseLMonster	I Doom Warrior I
97	Mentally strong	fvckk	군밤갓	MRS JaVaáa	Liam Neesοn
98	DrewDozer	esA	Keine1	RGE3	MkdPro123
99	FudoMyoo	Spl4sh	HLE Mireu	llamame papi	Zalech23

以召唤师名称为索引为每个玩家生成最近的比赛列表。

```
def account_id_for_col(region, column):
    temp_list = []

for summoner in column:
    try:
        temp_list.append(lol_watcher.summoner.by_name(region, summoner)['accountId'])
    except:
        print('Error for {}'.format(summoner))
        temp_list.append(np.nan)

return(temp_list)
```

```
for column in account_id_columns:
    current_column = summoners[column]
current_region = column.split('_')[0]
    print('Starting {}....'.format(current_region))
    for index in range (0, 100):
        if type(summoners[column].iloc[index]) == float:
             print('Skipping index {}, column {} because nan value.'.format(index, column))
             continue
        try:
             temp_game_ids = [game['gameId'] for game in lol_watcher.match.matchlist_by_account(current_region,
             print('Skipping games at index {}, column {}.'.format(index, column))
             continue
        for gameid in temp_game_ids[:10]:
             try:
                   temp\_df = pd. \ DataFrame (lol_watcher.match.by\_id (current_region, gameid) \ ['teams']) \\ temp\_df ['region'] = [current_region] * len(temp\_df) 
                  match_df = pd.concat([match_df, temp_df], sort = False)
             except:
                 print('Skipping game at index {}, column {}'.format(index, column))
                  continue
```

调整后得到的列表形式:

	teamld	win	firstBlood	firstTower	firstInhibitor	firstBaron	firstDragon	firstRiftHerald	towerKills	inhibitorKills	baronKills
0	100	Fail	False	False	False	False	False	False	0	0	0
1	200	Win	True	True	False	False	True	False	1	0	0
0	100	Fail	False	False	False	False	False	False	0	0	0
1	200	Win	True	True	True	False	True	True	8	1	0

进一步将 bool 类转化为整型数据,初步删除不必要的列: atch_df['win'] = match_df['win'].map({'Win': 1, 'Fail': 0}) match_df['firstBlood'] = match_df['firstBlood'].astype(int) #其他列类似得到初步 matches.csv 文件,见附件 matches.csv。

5.3 数据描述

接下来对爬取到的数据表正式进行数据挖掘操作,首先是数据描述。数据列字段含义解释:

字段名	含义
win	胜利 1: true/0: false (下同)
firstBlood	第一滴血
firstTower	第一座塔
firstInhibitor	第一个水晶
firstBaron	第一个纳什男爵
firstDragon	第一条小龙
firstRiftHerald	第一个峡谷先锋
towerKills	推塔数 n: 数量(下同)
inhibitorKills	水晶摧毁数
baronKills	纳什男爵击杀数
dragonKills	龙击杀数
riftHeraldKills	峡谷先锋击杀数
region	地区

创建 PysparkSession 入口对象

```
from pyspark.sql import SparkSession
# 构建SparkSession执行环境入口对象
spark = SparkSession.builder. \
appName('bigdata preana'). \
master('local'). \
getOrCreate()
sc = spark.sparkContext
```

导入数据, 共9226行

```
dfread = spark.read.format('csv'). \
                       option('sep', ','). \
option('header', True). \
                                                                     option('encoding', 'GBK'). \
                                                                                            load('D:\pycharm\pysparkProject_work\\bigdata_base\data\matches.csv',
                                                                                                                     inferSchema=True)
   print('Total Records = {}'.format(dfread.count()))
   dfread = dfread.selectExpr("_c0 as index", "*").drop("_c0")
   print(type(dfread))
   dfread, show (10)
   Total Records = 9226
   <class 'pyspark.sql.dataframe.DataFrame'>
    | index | win| firstBlood| firstTower| firstInhibitor| firstBaron| firstDragon| firstRiftHerald| towerKills| inhibitorKills| firstDragon| firstRiftHerald| firstDragon| firstRiftHerald| firstDragon| firstRiftHerald| firstDragon| firstRiftHerald| firstDragon| firstRiftHerald| firstDragon| firstDragon| firstRiftHerald| firstDragon| firstDrago
   11s|baronKills|dragonKills|riftHeraldKills|region|
                                                                                                                                                                                                                                                           na1
原数据表描述, dfread.drop('index').describe().show()
 dfread. drop('index'). describe(). show()
                                                                                                                                                                                                                 firstBlood
   summary
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               firstTower
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          firstInhibitor|
                                                                                                                                                                                                                  towerKills
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  inhibitorKills|
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     baronKills|
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            dragonKills
  firstDragon
                                                                                    firstRiftHerald
 riftHeraldKills | region |
                                                                                                                                 9226
                                                                                                                                                                                                                                                     9226
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 9226
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  9226
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    9226
         count
   9226
                                                                                                             9226
                                                                                                                                                                                                                        9226
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   9226
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               9226
  9226 | 9226 |
                                                                                                                                        mean
   43962714068935616 \\ \mid 0.4393019726858877 \\ \mid 4.611207457186213 \\ \mid 0.6845870366355951 \\ \mid 0.3639713852156948 \\ \mid 1.554194667244 \\ \mid 1.611207457186213 \\ \mid 0.6845870366355951 \\ \mid 0.3639713852156948 \\ \mid 1.664667244 \\ \mid 0.684667244 \\ \mid 0.68466744 \\ \mid 0.6846744 \\ \mid 0.68466744 \\ \mid 0.6846744 \\ \mid 0.68466744 \\ \mid 0.6846744 \\ \mid 0.6846744 \\ \mid 0.6846744 \\ \mid 0.6846744 \\ \mid 0.6846
  743 | 0. 7000867114675916 | null |
    stddev|0.5000270995366178| 0.500026911554429|0.5000127069458769|0.48735364781707974|0.44767016636756063|0.
   49636863621756366 \\ \mid 0.4963289739421095 \\ \mid 3.4131008741494084 \\ \mid 0.957760954646272 \\ \mid 0.5835861555207791 \\ \mid 1.3406062886946 \\ \mid 0.957760954646272 \\ \mid 0.9577609546272 \\ \mid 0.95776095472 \\ \mid 0.95776095472 \\ \mid 0.95776095472 \\ \mid 0.9576095472 \\ \mid 0.95776095472 \\ \mid 0.95776095472 \\ \mid 0.95776095472 \\ 
 142 | 0.7380586804492858 | null |
                            min
 0
 0
                           br1
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  1
                             max
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  1
                                                                                                                                                                                                                  11
```

Jupyter 对 dataframe 排版比较乱,为了 dataframe 结果的直观表现,部分代码改成 pycharm 编译运行后的结果展示 (同上),本文其他部分均适用。

+	+-			+	+	+	+	
summary	win	firstBlood	firstTower		firstBaron	firstDragon	firstRiftHerald	
count	9226	9226	9226	9226	9226	9226	9226	9226
mean	0.5 0	.49956644266204203	0.496206373292868	0.3881422068068502	0.2772599176241058	0.43962714068935616 0	9.4393019726858877	4.611207457186213
stddev 0.	5000270995366178	0.500026911554429	.5000127069458769	9.48735364781707974	0.44767016636756063	0.49636863621756366	9.4963289739421095	3.4131008741494084
min								
max								

图表 1 pycarm 中数据表描述运行结果

重点关注数值表示的后属性列和类别列:

summary	towerKills	inhibitorKills	baronKills	dragonKills	riftHeraldKills	region
	4.611207457186213 3.4131008741494084 0	0. 6845870366355951	0. 3639713852156948	1. 554194667244743	0. 7000867114675916	9226 null null br1 nal

5.4 探索性分析

探索性研究一般是在研究专题的内容与性质不太明确时,为了了解问题的性质,确定调研的方向与范围而进行的搜集初步资料的数据探索,这样可以了解情况,发现问题,从而得到关于资深玩家的某些描述性信息,以供进一步调查研究。

常见的数据有信息不规整、数据点缺失和异常值问题,下面对本文数据表分别进行**重复值、数据点缺失和异常值分析**。

5.4.1 缺失值分析

缺失率统计

import pyspark.sql.functions as F

dfread.agg(

[(1 - (F.count(c)/F.count(''))).alias(c + 'missing') for c in dfread.columns]

).show()

```
import pyspark.sql.functions as F
dfread.agg(
    *[(1 -
            (F. count(c)/F. count('*'))).alias(c + 'missing') for c in dfread.columns]
).show()
| indexmissing | winmissing | firstBloodmissing | firstTowermissing | firstInhibitormissing | firstBaronmissing | firstDra
gonmissing|firstRiftHeraldmissing|towerKillsmissing|inhibitorKillsmissing|baronKillsmissing|dragonKillsmissin
g|riftHeraldKillsmissing|regionmissing|
                     0.0
                                                          0.0
                                                                                 0.0
                                                                                                    0.0
          0.0
                                        0.0
0.0
                       0.0
                                          0.0
                                                                 0.0
                                                                                   0.0
                                                                                                       0.0
              0.0
```

可以看出从官方网站上爬取的数据没有空值出现,这里熟悉一下空值查找,进行每行空值数据的 rdd 查找:

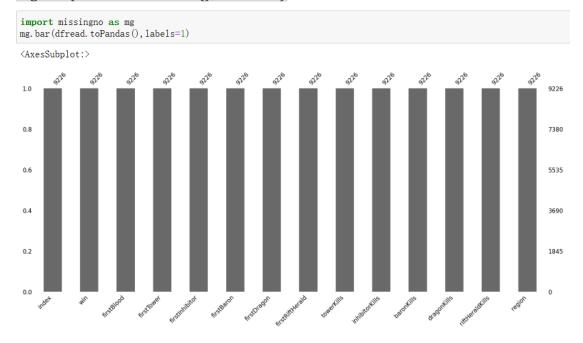
dfread.rdd.map(lambda row: (row[0], sum([c == None for c in

row]))).collect()

由可视化数据可知每列均无空值,可以看到官方网站对玩家统计的数据比较完整,空值率可视化如下:

import missingno as mg

mg.bar(dfread.toPandas(),labels=1)



5.4.2 异常值分析

根据前面爬虫和初步数据处理的内容,可以知道前七行数据为 bool 型转化而来,region 已经进行类别划分,因此这里只对后面的玩家增幅获得数量进行异常值分析;

首先更改列数据类型为整型数据, 便于后续分析

```
#更改列的数据类型
dfread = dfread.withColumn("towerKills", dfread['towerKills'].astype("int")).\
    withColumn("inhibitorKills", dfread['inhibitorKills'].astype("int")).\
                withColumn("baronKills", dfread['baronKills'].astype("int")).\
            with \texttt{Column}(\textit{"dragonKills"}, \texttt{dfread['dragonKills']}. \texttt{astype}(\textit{"int"})). \setminus \texttt{astype}(\textit{"int"}))
withColumn("riftHeraldKills", dfread['riftHeraldKills'].astype("int"))
dfread.printSchema()
root
        -- index: integer (nullable = true)
        -- win: integer (nullable = true)
       -- firstBlood: integer (nullable = true)
        -- firstTower: integer (nullable = true)
        -- firstInhibitor: integer (nullable = true)
       -- firstBaron: integer (nullable = true)
       -- firstDragon: integer (nullable = true)
       -- firstRiftHerald: integer (nullable = true)
       -- towerKills: integer (nullable = true)
        -- inhibitorKills: integer (nullable = true)
       -- baronKills: integer (nullable = true)
       -- dragonKills: integer (nullable = true)
       -- riftHeraldKills: integer (nullable = true)
      -- region: string (nullable = true)
```

箱型图常用来做离群点分析,这里分别对玩家攻破水晶数进行总体和分地区的划分,进行箱型图可视化:

1. 数据总体玩家攻破水晶数:

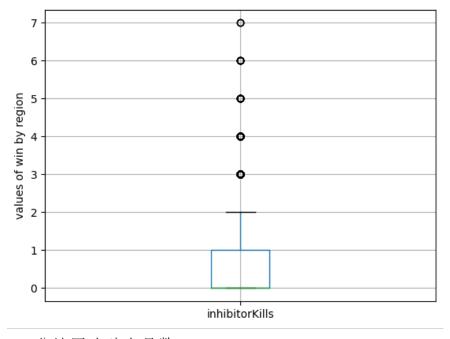
fig,axes = plt.subplots()

dfread.toPandas().boxplot(column='inhibitorKills',ax=axes)

column 参数表示要绘制成箱形图的数据,可以是一列或多列

by 参数表示分组依据

axes.set_ylabel('values of win by region')

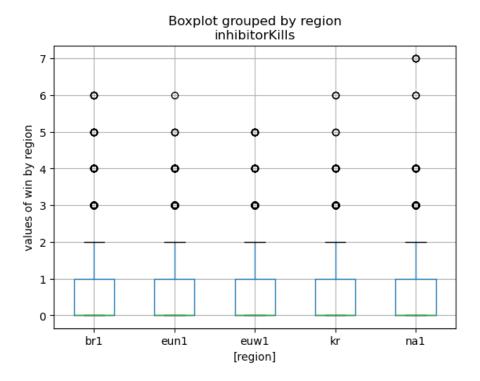


2. 分地区攻破水晶数:

fig,axes = plt.subplots()

dfread.toPandas().boxplot(column='inhibitorKills',by=['region'],ax=axes)
column 参数表示要绘制成箱形图的数据,可以是一列或多列
by 参数表示分组依据

axes.set_ylabel('values of win by region')



根据得到的箱型图,离群点有3,4,5,6,7,数据比预期的要分散。将每一条游戏数据按照'inhibitorKills'属性降序排列得到下表:

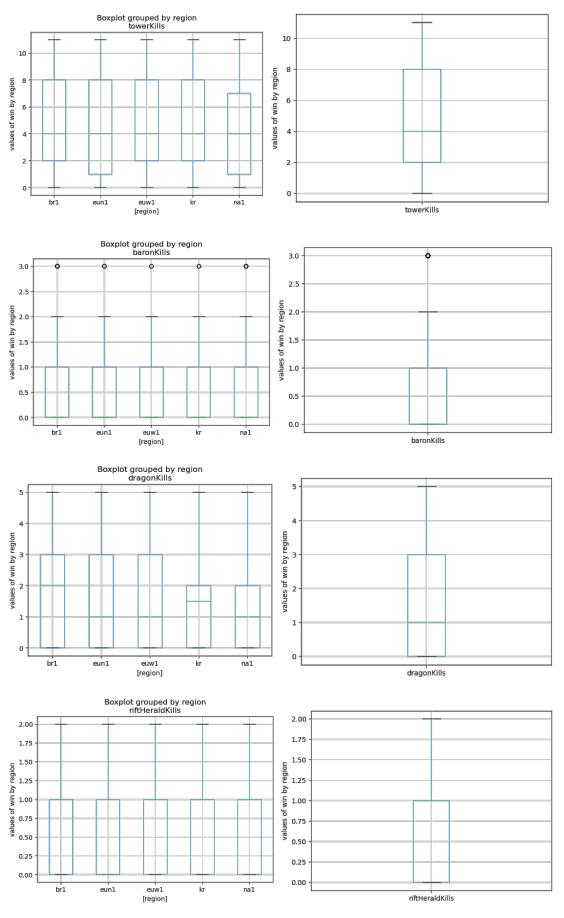
dfread.orderBy(

['inhibitorKills'],ascending=0).show()

dfread.orderBy(['inhibitor	ffread.orderBy(['inhibitorKills'], ascending=0).show()									
++	++	+		·	+	·		+]	
index win firs riftHeraldKills		rstTower	firstInhibitor	firstBaron	firstDragon	firstRiftHerald	towerKills	inhibitorKills	aronKills	
	++				+			++-	+	
94 1	1	1	1	0	0	1	11	7	1	
2 na1 1560 1	1	1	1	0	0	1	11	7	1	
2 na1 498 1	1.1	1	1.1	0	0	1	11	7	11	
2 na1	11	11	11	U	0	1	11	''	11	
2495 1	1	1	1	1	1	1	11	6	2	
1 br1										
1212 1	0	1	1	0	0	0	10	6	1	
0 na1 7552 1	0	1	1	0	1	0	11	6	0	

可以看到离群点 3, 4, 5, 6, 7 数量很多,且根据玩家游戏实战经验,每一局游戏时长在 20-60 分钟之间,存在水晶被攻破又恢复的情况,表中水晶攻破数量最大值 7 符合实际游戏情况,因此不是异常值,可以保留。

用同样的方法分别对剩下的四个属性 towerKills 、baronKills、dragonKills、riftHeraldKills 进行分析:



根据箱型图 towerKills、dragonKills、riftHeraldKills 属性没有异常离群点,但 baronKills 属性存在离群点 3。baronKills 为纳什男爵击杀数,纳什男爵为游戏场景中的上路野怪,游戏开局时间 20 分钟后出现。被击杀后起 7 分钟后刷新一次,根据总游戏时长 20-60 分钟的预估,每个团队的玩家每局击杀 3 个纳什男爵是合理的,因此也不是异常点。

这里也按顺序查找一下击杀纳什男爵数最多的游戏局数量:

dfread.registerTempTable("dfread_tmp")#生成临时表

```
sql_tmp = "select count(*) from dfread_tmp WHERE
dfread_tmp.baronKills=3"
```

baronkill 3 count = spark.sql(sql tmp)

```
dfread.registerTempTable("dfread_tmp") #生成临时表
sql_tmp = "select count(*) from dfread_tmp WHERE dfread_tmp.baronKills=3"
baronkill_3_count = spark.sql(sql_tmp)
baronkill_3_count.show()

+-----+
|count(1)|
+-----+
| 19|
```

根据 sparksql 的查找结果,击杀纳什男爵数的游戏局有 19 场,显然不是个别离群点,3 不是异常值。

5.4.3 重复值分析

具有相同游戏信息的数据可以看作为同一类型玩家,且对本实验中的聚类无参考价值,因此在这里进行数据行重复分析,查看重复数据数量: #检查重复数据

print('Count of rows: {0}'.format(dfread.count()))

print('Count of distinct rows: {0}'.format(dfread.distinct().count()))

```
#检查重复数据
print('Count of rows: {0}'.format(dfread.count()))
print('Count of distinct rows: {0}'.format(dfread.distinct().count()))
```

Count of rows: 9226

Count of distinct rows: 9226

可以看到不存在完全一样的两行数据,数据表去重前后数据量不变,原因可能是数据来自官网,完整性很高。

5.4.4 数据分布分析

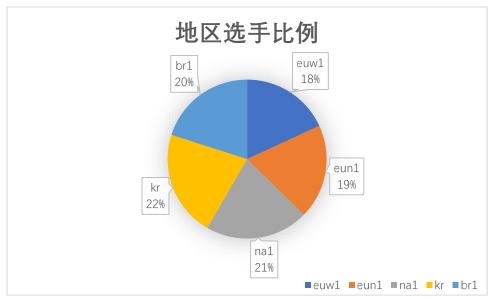
探索性分析中的常用函数,可以很快帮我们理解变量对之间的关系, 根据地区对召唤师进行划分。

首先统计各个地区召唤师比例

```
#分组统计#地区选手比例
print(type(dfread['region']))
partition = dfread.groupby('region').count().show()

<class 'pyspark.sql.column.Column'>
+----+
|region|count|
+----+
| euwl| 1672|
| eunl| 1772|
| nal| 1938|
| kr| 1994|
| brl| 1850|
```

得到饼状图:



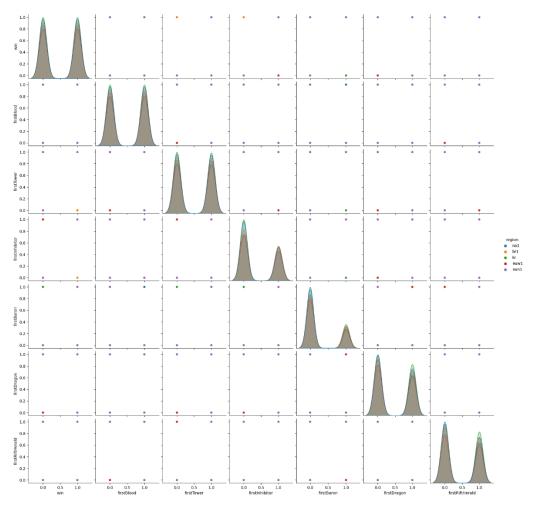
可以看到五个地区在数据集中玩家人数分布较均匀,基本都在 20%的比例,因此该数据集真实有代表性,适合分析玩家类型和游戏胜利因素。

接着分别对前7和后5列数据进行 pairlot 图分析,掌握数据整体情况

对前7列 pairlot绘图:

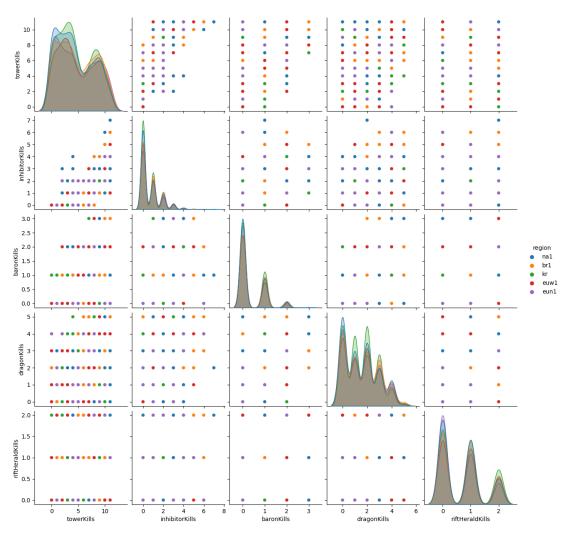
dfseries = dfread.select('towerKills','inhibitorKills',

'baronKills','dragonKills','riftHeraldKills','region')
sns.pairplot(data = dfseries.toPandas(),height = 2.5,hue = 'region')



可以看到前 7 列的值 0/1, 其中 firstBaron 属性即击杀第一个纳什男爵在本数据集样本中最少, firstInhibitors 属性即摧毁第一个水晶在本数据集中相对较少。

对后 5 列 pairlot 绘图:



根据得到的 pairlot 图。显然水晶摧毁数、纳什男爵击杀数、龙击杀数、峡谷先锋击杀数对应属性 inhibitorKills、baronKills、dragonKills、riftHeraldKills 数量多的游戏局数整体呈下降趋势,初步可以认为和玩家实力有关,即实力越强的玩家单局游戏中能够个人击杀的目标比普通玩家更多,且数量只是很小一部分。

上述整体 pairlot 图数据无论是从不同地区的角度还是整体角度相似程度都很大,每个地区和总体的击杀数量、击杀分布都有很大重合度,没有极端值和异常属性。结合上面得到的箱型图和地区人数比例结果,可以认为来自不同地区的玩家没有特征上的差异,因此接下来的分析不需要单独对不同地区玩家进行区域划分。

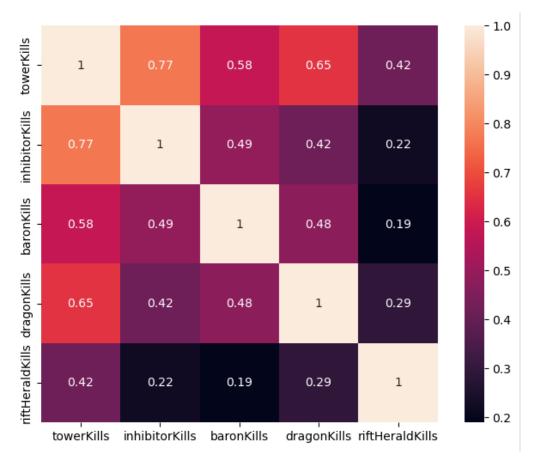
而这五个属性在图中表现非常离散,暂时不能看出相关性。下面通过 热力图探究这五个属性的相关性:

column = dfseries.toPandas().columns.tolist() # 列表头 corr = plt.subplots(figsize = (8,6))

corr=

sns.heatmap(dfseries.toPandas()[column].corr(),annot=True,square=Tru
e)

图为基于皮尔逊相关系数计算的相关系数热力图结果:



可以看到这五个属性相关性程度都不大,最大的皮尔逊相关系数仅仅为0.77(<0.8),可以认为没有较强的相关性,如果作为自变量进行回归分析可以认为因子共线性不高。

5.5 数据预处理

通过数据的探索分析发现数据中没有空值、异常值记录。且没有离群点数据。原因可能是在爬取网页数据时已经进行了正则表达式过滤,但是为了更好实现数据挖掘的基本思想,本节还是进行一下数据去重、数据空值处理操作。

5.5.1 数据去重

dfread = dfread.dropDuplicates()

```
print('Total Records before = {}'.format(dfread.count()))
 dfread = dfread.dropDuplicates()
dfread. show()
print('Total Records after = {}'.format(dfread.count()))
  Total Records before = 9226
  | index | win | firstBlood | firstTower | firstInhibitor | firstBaron | firstDragon | firstRiftHerald | towerKills | inhibitor | firstBaron | firstDragon | firstRiftHerald | towerKills | inhibitor | firstBaron | firstDragon | firstRiftHerald | towerKills | inhibitor | firstBaron | firstDragon | firstRiftHerald | towerKills | inhibitor | firstBaron | firstDragon | firstRiftHerald | towerKills | inhibitor | firstBaron | firstDragon | firstRiftHerald | towerKills | inhibitor | firstDragon | firstRiftHerald | firstDragon | firstRiftHerald | towerKills | inhibitor | firstDragon | firstRiftHerald | firstDragon | firstDrago
  11s|baronKills|dragonKills|riftHeraldKills|region|
               468 1
                                                                                                                                                                                                                                             0
                                                                                                                                                                                                     0| na1|
               550 1
                                                                                                        1
                                                                                                                                                                                                                                                                                                          0
                                                                                                                                                                0
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          1
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            1
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       6
                                                                                                                                                                                                                                            1
                                                          0
                                                                                                                      2
                                                                                                                                                                                                                                       na1
               741 1
                                                                                                        1 |
                                                                                                                                                                 1
                                                                                                                                                                                                                                                                                                          0
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          1
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            1
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       6
                                                                                                                                                                                                                                             1
                                                          0
                                                                                                                                                                                                                                       na1
```

5.5.2 数据空值处理

根据数据挖掘的思想,数据空值处理的方法主要有删除控制的行、填充空值、filter 过滤数据等。缺失值处理的方法又分为删除和填充,填充主要有均值填充和随机数填充。

这里我根据数据的实际特性进行理论填充,删除空值大于两个的行: dfread = dfread.dropna(how='all',thresh=2)

+-	+	+-		+	+-				 	+
				firstInh: eraldKill:			firstDragon	firstRiftHerald	towerKills	inhibitorK
460		+	+		+	+	• 1			
468	1 0	11	2	0	na1	0	11	0	1	l
550	1	1	0	1	1	0	1	1	6	
741	0 1	• 1	2	2	na1	٥١	• 1	1	C	I
741	0	1	2	[] 1	na1	0	11	1	6	
798		1	0)	0	1	0	1	3	
- 1	1		3	1	na1					
1138	1	1	. 1		1	0	0	1	9	
	^		9	2	na1					

对删除控制大于两个行之后的数据表进行空值填充,根据实际数据列进行填充方法判断。

++ summary	towerKills	inhibitorKills	baronKills	dragonKills	riftHeraldKills	region
				0000	0. 7000867114675916	9226 null null br1 nal

根据原数据表描述性统计数据可知 towerKills 与 dragonKills 属性的标准 差都大于 1, inhibitorKills、baronKills、riftheraldKills 属性标准差均小

- 于 1, 这三个属性实用均值填充。且 towerKills 与 dragonKills 属性相对剩余的 inhibitorKills、baronKills、riftheraldKills 属性极差偏大,因此不适用于均值填充。
- 1) 对 inhibitorKills、baronKills、riftheraldKills 属性采用均值填充,这里展示 inhibitorKillss 属性的**均值填充**,其他属性类似。

import pyspark.sql.functions as F

mean_frame = dfread.select(F.avg(dfread['inhibitorKills']))

inhibitorKills_mean = mean_frame.columns[0]

data fillna = dfread.fillna(inhibitorKills mean,'inhibitorKills')

```
#均值填充
mean_frame = dfread.select(F.avg(dfread['inhibitorKills']))
inhibitorKills_mean = mean_frame.columns[0]
data_fillna = dfread.fillna(inhibitorKills_mean, 'inhibitorKills')
data_fillna.show(5)
dfread = data_fillna
| index | win | firstBlood | firstTower | firstInhibitor | firstBaron | firstDragon | firstRiftHerald | towerKills | inhibitorKi
11s|baronKills|dragonKills|riftHeraldKills|region|
                                         0
                                                    0
                                                                11
                                                                               0
                                                                                         1
  468 1
                  1
0
         0
                                   0
                                        na1
  550 1
                  1
                            0
                                          1
                                                    0
                                                                1
                                                                               1
                                                                                         6
         0
                                        na1
  741 1
                  1
                                                                1
                                         1
         0
                    2
                                   1
1
                                        na1
  798 0
                  1
                            0
                                                    1
                                                                0
                                                                                         3
                                                                               1
                                          0
0
         1 |
                    3
                                    1
                                        na1
| 1138| 1|
                  1
                                                    0
                                                                0
                                                                               1
                                                                                         9
                                          1
1
          0
                     2
```

2) 对 towerKills 与 dragonKills 属性进行空值过滤

import numpy as np

dfread.filter(dfread.towerKills != np.nan).filter(dfread.dragonKills != np.nan).show(5)

	<pre>import numpy as np dfread.filter(dfread.towerKills != np.nan).filter(dfread.dragonKills != np.nan).show(5)</pre>								
++-	+		+		+		+		+
		tBlood firstTo				stBaron first	Dragon firstR	ftHerald towe	rKills inhibitorKi
468		1	1		0	0	1	0	1
0 550 1	0 1 0	2 1 2	0	2	nal 	0	1	1	6
741 1	1 0	1 2	1	1	1 na1	0	1	1	6
798 0	0 1	1 3	0	1	0 na1	1	0	1	3
1138 1	1 0	1 2	1	2	1 na1	0	0	1	9

5.6 数据特征提取

5.6.1 数值特征

根据上述的数据探索和数据分布分析,可以知道这 13 列均有可能成为游戏胜利的重要因素,因此都可以引入线性回归模型。

5.6.2 类别特征

根据热力图分析,除了 region 的后 5 列数据为数值型连续性数据, 线性相关程度不大,可以用来进行用户的聚类分析。

dfseries = dfread.select('index','towerKills','inhibitorKills',

'baronKills','dragonKills','riftHeraldKills','region')

dfseries.show(3)

index towe	rKills inhibi	torKills bard	nKills drag	onKills riftHe	eraldKills r	egion
0	0	0	0	0	0	na1
1	1	0	0	2	0	na1
2	0	0	0	0	0	na1

选取特征项,将特征合并为向量:

from pyspark.ml.feature import VectorAssembler

vecAss = VectorAssembler(inputCols =

dfseries.drop('region').columns[1:], outputCol = 'features')

df_featrues = vecAss.transform(dfseries).select('index', 'features')

```
#选取特征项,将特征项合并成向量
from pyspark.ml.feature import VectorAssembler
vecAss = VectorAssembler(inputCols = dfseries.drop('region').columns[1:], outputCol = 'features')
df_featrues = vecAss.transform(dfseries).select('index', 'features')
df_featrues.show(5)
```

1 (5, [0, 3], [1. 0, 2. 0])	index	features
	2 3	

only showing top 5 rows

5.6.3 规范化特征

对玩家聚类相关的特征进行规范化处理,常用的规范化处理是标准 化,即对数据集特征每一数据减去特征均值后除以特征标准差。数据标准 化可以将对应特征数据变换均值为 0 方差为 1。

经过数据标准化之后,数据集所有特征有了同样的变化范围。数据标准化一个最直接的应用场景就是:当数据集的各个特征取值范围存在较大差异时,或者是各特征取值单位差异较大时,是需要使用标准化来对数据进行预处理的。虽然本次分析使用到的数据量纲相同,且方差均较小,卫视结果更具可信度,为了体现数据挖掘的流程,继续进行标准化处理。

向量化:

from pyspark.ml.feature import VectorAssembler

assemble=VectorAssembler(inputCols=['towerKills','inhibitorKills',

'baronKills','dragonKills','riftHeraldKills'

], outputCol='features')

assembled_data=assemble.transform(dfseries)

index towerKills	inhibitorKills	baronKills	dragonKills	riftHeraldKills	region	features
	0	0	0 2	0	nal nal	(5, [], []) (5, [0, 3], [1. 0, 2. 0])

only showing top 2 rows

这里以后五列数据为例,将数据表标准化:

data_scale=scale.fit(assembled_data)

data_scale_output=data_scale.transform(assembled_data)

```
from pyspark.ml.feature import StandardScaler
#标准化
scale=StandardScaler(inputCol='features', outputCol='standardized')
data_scale=scale.fit(assembled_data)
data_scale_output=data_scale.transform(assembled_data)
data_scale_output.show(3)
| index | towerKills | inhibitorKills | baronKills | dragonKills | riftHeraldKills | region |
                                                                                           features
                                                                                                            st
andardized
    0
                                                                                          (5, [], [])
(5, [], []) |
                               0
                                         0
                                                      2
                                                                      0 | na1 | (5, [0, 3], [1.0, 2.0]) | (5, [0, 3],
    1
[0. 29298...
                               0
    2
                                         0
                                                      0
                                                                      0 na1
                                                                                          (5, [], [])
```

only showing top 3 rows

(5, [], []) |

5.7 建立模型

5.7.1 聚类模型

建立游戏相关属性的召唤师聚类模型。 首先需要用一个 for 循环确定聚类数:

for i in range(2,10):

KMeans_algo=KMeans(featuresCol='standardized', k=i)

KMeans_fit=KMeans_algo.fit(data_scale_output)

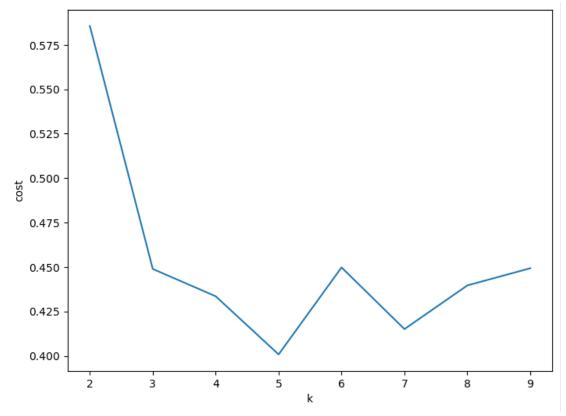
output=KMeans_fit.transform(data_scale_output)

score=evaluator.evaluate(output)

silhouette_score.append(score)

Score: 0.5855903767494791 Score: 0.4488890651232723 Score: 0.4335229568824496 Score: 0.4008011413697012 Score: 0.449763633655343 Score: 0.41505961628221794 Score: 0.4396324579585447 Score: 0.44929733790293097

可视化:



观察到 k=6 时轮廓分数的**局部最大值**, k=9 时折线有向上的趋势, 但是类别过多不利于进行召唤师的特征分析, 因此选择聚为 6 类。

因此建立 k=6 的 K-Means 聚类模型,这里直接使用 pyspark.ml 库中的 KMeans 函数进行 K-means 聚类:

kmeans = KMeans(k=6, seed=1)

model = kmeans.fit(df_featrues)

centers = model.clusterCenters()

#k=6创建模型

from pyspark.ml.clustering import KMeans
kmeans = KMeans(k=6, seed=1)

model = kmeans.fit(df_featrues)
centers = model.clusterCenters()

#聚类中心

kmeans_center = model.clusterCenters()

print(kmeans_center)

#聚类中心

kmeans_center = model.clusterCenters()
print(kmeans_center)

[array([2.97295944, 0.41111668, 0.09113671, 0.37656485, 0.57736605]), array([8.90084034, 1.70672269, 0.989075 63, 3.61764706, 0.90588235]), array([3.13968548, 0.0120259, 0.1813136, 2.40703053, 0.72062905]), array([9.4 3768769, 1.88138138, 0.76126126, 1.92792793, 1.16591592]), array([6.07261825, 0.62958028, 0.49233844, 2.16189 207, 0.9586942]), array([0.43952941, 0. , 0.02352941, 0.408 , 0.21505882])]

#聚类个数

kmeans_add = model.summary.clusterSizes

print(kmeans_add)

#聚类个数

kmeans_add = model. summary. clusterSizes
print(kmeans_add)

[1997, 1190, 1081, 1332, 1501, 2125]

聚成三类的玩家数量分别为 1997, 1190, 1081, 1332, 1501, 2125, 每个聚类的样本数分布均匀,可认为聚类效果良好。

获取聚类结果

transformed

km_model.transform(df_featrues).select('index',

'prediction')

```
# 获取聚类结果
transformed = model.transform(df_featrues).select('index', 'prediction')
# 合并表格
df_pred = dfseries.join(transformed, 'index')
df_pred.show(5)
```

+ inde	x	towerKills	+ inhibitorKills	baronKills	dragonKills	riftHeraldKills	region	 prediction
+	0	0	0	0	0	0	 na1	+ 5
	1	1	0	0	2	0	na1	5
	2	0 8	0 1	0 0	0	0	nal nal	১ ব
	4	10	2	0	1	0	na1	3
+	+		+					+

only showing top 5 rows

将聚类结果保存为 result_julei.csv 文件, 见附件。

df_pred.toPandas().to_csv("C:\\Users\\yingm\\Desktop\\bigdatabase\\
result_julei.csv",

index=False,encoding="GBK",header = True,sep=',')

聚类结果图表:

	_	_	_	_		_	
index	towerKills	inhibitorK	baronKills	dragonKill	riftHerald	region	prediction
0	0	0	0	0	0	na1	1
1	. 1	0	0	2	0	na1	1
2	0	0	0	0	0	na1	1
3	8	1	0	2	1	na1	4
4	10	2	0	1	0	na1	0
5	0	0	0	0	0	na1	1
6	4	0	1	2	1	na1	3

5.7.2 逻辑回归模型

建立游戏胜利因素的 Logistic 回归模型。

将数据分割成一组特征和一组目标,特征是除'win'和'region'列之外的所有列,我的目标是'win'列。

可以看到原表中有7(是否加成)+5(击杀数)+1(地区)列,需要先进行主成分分析,简化特征。

先看一下可以用多少特征作为主成分:

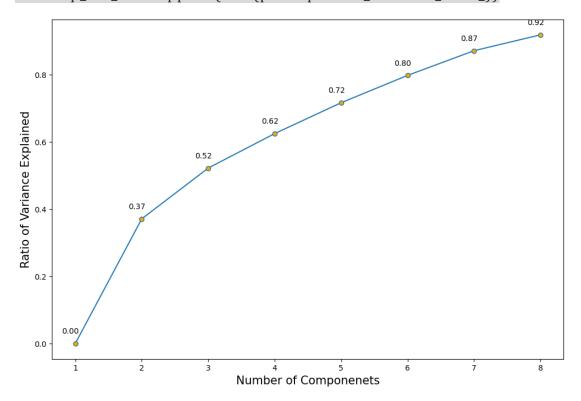
for n in range(0,8):

pca = PCA(n_components = n)

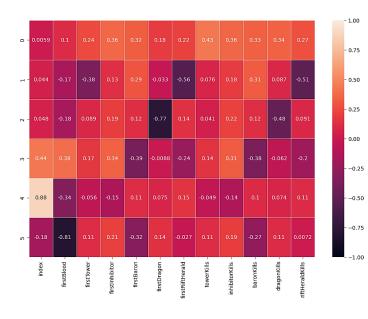
pca.fit(scaled_data)

pca.transform(scaled_data)

exp_var_ratio.append(sum(pca.explained_variance_ratio_))



可以看到十个预测列中80%的方差可以用6个特征量解释,



查看因子得分热力图,可知无论一个团队是否摧毁了第一个兵营,一个团队是否了别人推掉了多少塔,以及一个团队摧毁了多少兵营都与获胜有最高的相关性。

我选择将特征缩小 为6个进行逻辑回归。

接下来进行逻辑回归数据建模。

X_train, X_test, y_train, y_test = train_test_split(X, y, test_size = .3)

log = LogisticRegression()

log.fit(X_train, y_train)

y_pred = log.predict(X_test)

```
X = match_df.drop(['win', 'region'], axis = 1)
y = match_df.win

X_train, X_test, y_train, y_test = train_test_split(X, y, test_size = .3)

log = LogisticRegression()
log.fit(X_train, y_train)
y_pred = log.predict(X_test)

print(classification_report(y_test, y_pred))
print(confusion_matrix(y_test, y_pred))
print()

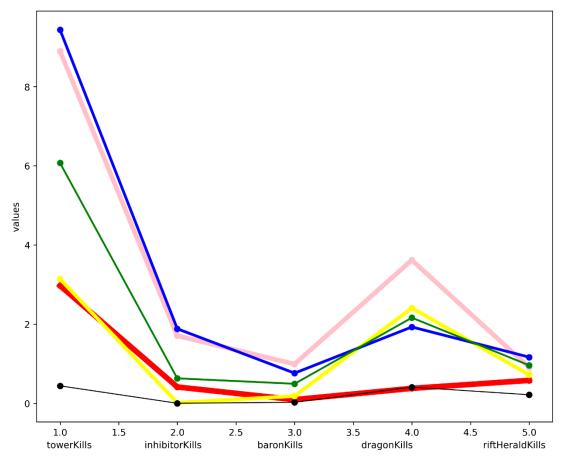
log_coeff_tot = pd.Series(log.coef_[0], index = match_df.drop(['win', 'region'], axis = 1).columns)
print(log_coeff_tot)
```

	precision	recal1	fl-score	support
0 1	0. 84 0. 89	0. 89 0. 83	0. 86 0. 86	1360 1408
accuracy macro avg weighted avg	0. 86 0. 86	0. 86 0. 86	0. 86 0. 86 0. 86	2768 2768 2768
[[1015 145]				

[[1215 145] [238 1170]]

5.8 结果分析

1. 对聚类后的玩家游戏数据进行可视化分析,下图为聚类结果,横轴为五个游戏信息相关的属性,分别为防御塔破坏数、水晶破坏数、纳什男爵击杀数、龙击杀数、峡谷先锋击杀数,每一条曲线代表每一种召唤师聚类。['red','pink','yellow','blue','green','black']分别对应第[0,1,2,3,4,5]类。



根据折线我们可以看到所有聚类类别的玩家在折线上整体的分布都 很相似,但都有各自差异,其中每一个聚类都有和其他聚类不同的特点。

例如粉色折线在 dragonKills 属性上的值最大,可以认为这类玩家喜欢刷龙,获得团队加成,团队辅助型玩家;蓝色折线在 towerKills 的值所有簇中最大,且远大于其他游戏信息属性,可以认为这类玩家注重推塔,是典型的整体目标型玩家;绿色曲线代表的簇位于整体中间,归类于全能型玩家;黄色曲线代表的簇的水晶破坏数在整体最小,相对其他属性也是最小,且纳什男爵击杀数也相对较小,这两个目标在游戏局中都是可再生的,水晶的复活会拉长游戏战线,可以认为这类玩家是速战速决型玩家,不注重水晶破坏和纳什男爵的击杀;重点注意的是红色曲线,这类玩家在整体曲线基本位于低端,是资深玩家中实力相对最弱的玩家,但整体实力除了推塔数量以外都比较均衡,可以认为这类玩家是普通资深玩家;黑色

折线代表的玩家簇接近水平,推塔数量与其他类别玩家相差很大,可以认为这类玩家偏向"划水型",喜欢在召唤师峡谷游荡刷野怪和水晶,对防御塔的攻击比较消极,可以认为这类玩家是目标消极型。(LOL整体为推塔游戏,因此本段所指目标均为"游戏胜利")

因此我们可以得到以下玩家分类类型,整合结果如下表:

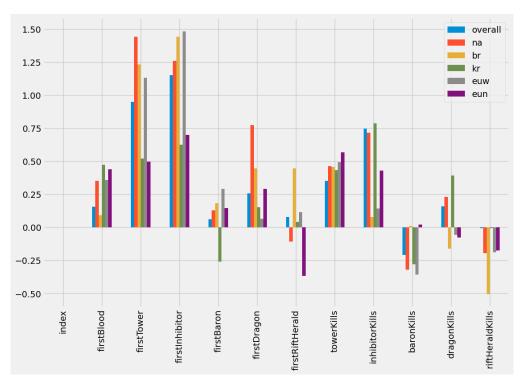
类别	玩家类别命名	簇中样本数
召唤师 0 类	普通资深玩家	1997
召唤师1类	团队辅助型玩家	1190
召唤师 2 类	速战速决型玩家	1081
召唤师3类	整体目标型玩家	1332
召唤师 4 类	全能型玩家	1501
召唤师 5 类	目标消极型玩家	2125

图表 2 资深玩家聚类表

2. 针对不同地区也进行同样的逻辑回归分析计算系数,得到下表:

	overall	na	br	kr	euw	eun
index	-0.000056	-0.000057	-0.000465	-0.000643	-0.000496	-0.000387
firstBlood	0.155285	0.352765	0.093045	0.472741	0.359047	0.439183
firstTower	0.949051	1.442339	1.233045	0.519728	1.129837	0.495924
firstInhibitor	1.149886	1.259752	1.441163	0.626625	1.482528	0.699291
firstBaron	0.062520	0.130073	0.181838	-0.257803	0.292176	0.146625
firstDragon	0.256334	0.774502	0.447680	0.153970	0.066093	0.291205
firstRiftHerald	0.079523	-0.108139	0.447263	0.039781	0.115502	-0.365775
towerKills	0.350033	0.462630	0.457028	0.431703	0.492825	0.567218
inhibitorKills	0.748038	0.716690	0.079818	0.788355	0.141359	0.428386
baronKills	-0.210058	-0.318264	0.011648	-0.279269	-0.358533	0.021375
dragonKills	0.157777	0.230313	-0.161270	0.393061	-0.057275	-0.076711
riftHeraldKills	-0.006571	-0.193891	-0.505117	-0.005139	-0.187464	-0.174046

将数据进行可视化得到如下柱形图:



根据图中柱子高度,最大到最小的顺序,攻破第一个水晶和第一个防御塔 是数据集中最重要的获胜条件,其次是峡谷先锋击杀数。作为一个推塔游 戏,本实验得到的数据结果和经验的结果符合。水晶决定对方兵线的再生, 防御塔影响召唤师角色的游戏进度,峡谷先锋能为团队获得增益,显然结 果具有可信度,对游戏胜利影响最大的因素分别为:

- 1) 第一颗水晶;
- 2) 第一个防御塔;
- 3) 峡谷先锋击杀数。

6 实验总结

6.1 数据挖掘流程分析

参考了很多网络资料,发现数据挖掘主要进行读取、理解、预处理、建模和 分析这几个流程,主要内容和框架可以总结入下:

(一) 数据读取:

- 读取数据,并进行展示
- 统计数据各项指标
- 明确数据规模与要完成任务

(二) 特征理解分析

- 单特征分析,逐个变量分析其对结果的影响
- 多变量统计分析,综合考虑多种情况影响
- 统计绘图得出结论

(三)数据清洗与预处理

- 对缺失值进行填充
- 特征标准化/归一化
- 筛选有价值的特征
- 分析特征之间的相关性

(四)建立模型

- 特征数据与标签准备
- 数据集切分
- (建模算法对比)
- 集成策略等方案改讲

6.2 实验心得

6.2.1 实验总结

聚类算法模型方面,K-means 算法简单易懂且聚类效果较好。对于本文分析的召唤师游戏数据近一万条, K-meas 聚类在数据量庞大的数据集相比传统系统聚类具有收敛速度快,聚类效率高的优点。

但由于K-Means聚类算法是结果受初始值影响的局部最优的迭代算法,且 受初始聚类中心点选择影响,若初始聚类中心为离群属性点,则会影响整体客 户聚类分类效果。算法是不断迭代划分数据中心点的,噪声和离群点会干扰中 心划分的距离计算。

本次课程的结课实验过程让我对大数据的处理框架和处理过程有了初步的了解,先后尝试了python、java、scala进行数据处理和分析,maven数据仓库管理jar包,flink和spark用于处理流数据,另外RDD在数据进行计算时有很大的效率优势,结果保存在内存中,大大降低单个算子计算延迟以及不同算子之间的加载延迟。

实验主题内容主要针对pandas从LOL官网上爬取的游戏数据,通过pyspark 实现英雄联盟游戏数据的探索性分析、预处理、建模和处理后数据的结果可视 化分析,python的很多包为算法的调用和数据计算处理提供了很多方便。总体 看来是走了一遍简单的数据挖掘流程,对数据挖掘这个领域也只是一个初步了 解,在做实验的过程中发现大数据开发方向很多,要掌握的技术和框架非常发 散,分布式系统体系太庞大了,因为不熟悉所以在idea上对动态数据处理的实 验过程稍微有点吃力。希望在以后的学习中能够找到自己的兴趣点并针对性学 习,有一个精确的努力方向。

6.2.2 模型改进

1.聚类中心选择优化

目前已有K-Means聚类算法改进的相关研究,如K-Means++算法在选取第n+1个聚类中心时,距离当前n个聚类中心越远的点会有更高的概率被选为第n+1个聚类中心,对K-Means随机初始化质心进行优化。二分K-Means算法首先将所有数据看做一个聚类,然后进行聚类划分,保证每一步得到的总体误差最小。

2. 距离计算优化

如elkan K-Means算法利用两边之和大于等于第三边,以及两边之差小于第三边的三角形性质,来减少距离的计算。对于一个样本点和两个质心,第一种思路是预先计算两个质心间的距离,若样本点到其中一个质心距离的两倍小于到另一个质心的距离,则该样本点直接属于该质心所属的簇;第二种思路是利用三角形的性质,得到样本到距离最短的质心。对K-Means算法的距离计算进行优化,加快迭代速度。

6.3 实验问题记录

1. 数据可视化的时候会遇到部分画图方法只能用 pandas 的情况?包括 dataframe 的 column 也不能被调用为可视化对象,

```
sns. pairplot(data = df01to, height = 2.5, hue = 'region')
```

TypeBrror: 'data' must be pandas DataFrame object, not: <class 'pyspark. sql. dataframe. DataFrame'>
可能是不熟悉这三个库的原因。。,还需要进一步学习加强。最后是通过toPandas()方法直接转化成 pandas 再进行数据可视化解决。

2. Spark 读取 pandas 生成的带索引的表的时候会出现 schema 和表头不匹配的 警告,检查了一下发现分隔符没有错,表头属性也设置为 True,没报错就忽略了。

22/12/20 15:48:54 WARN CSVHeaderChecker: CSV header does not conform to the schema.

Header: , win, firstBlood, firstTower, firstInhibitor, firstBaron, firstDragon, firstRiftHerald,

Schema: _c0, win, firstBlood, firstTower, firstInhibitor, firstBaron, firstDragon, firstRiftHeral

Expected: _c0 but found:

3. Spark 在 windows 的环境配置和部署完成后报错找不到 py4j 包,无法启动 spark, 但是在命令行可以启动 spark-shell, 检查文件路径没有发现错误,问

题原因未解;两行命令解决;

import findspark
findspark.init()

4. 流数据处理的时候 args[0],报空对象找不到,args[0]尝试访问 args 数组中的第一个元素,因为它是由命令行参数填充的。如果不传递任何参数,数组是空的,并且试图访问数组中不存在的元素会出现这个异常,修改 run 的启动参数为 localhost 也还是找不到对应路径。暂时未解决,

```
Exception in thread "main" java.io.FileNotFoundException Create breakpoint: localhost (系统找不到指定的文件。)
at java.io.FileInputStream.open(Native Method)
at java.io.FileInputStream.open(FileInputStream.java:195)
at java.io.FileInputStream.<init>(FileInputStream.java:138)
at scala.io.Source$.fromFile(Source.scala:94)
at scala.io.Source$.fromFile(Source.scala:79)
at scala.io.Source$.fromFile(Source.scala:57)
at bigdata_base.testworkcount$.main(testworkcount.scala:18)
at bigdata_base.testworkcount.main(testworkcount.scala)
```

5. 进行东头数据处理实验的时候,使用端口动态传数据的时候发生错误,原因未知,9000端口应该是开启了,但是无法发送数据,数据的动态传送没有完成。



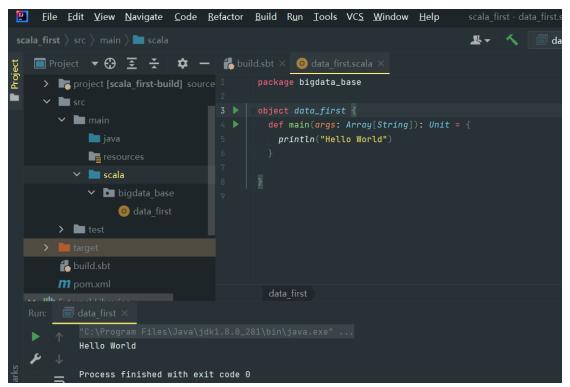
7 实验拓展: 动态数据处理

本次实验是基于静态的网页数据进行爬取分析,属于数据的离线处理。实际业务中需要对动态数据进行处理分析,事实上如果爬虫是间隔性对网络数据进行爬取,然后对爬取存储后的数据进行调用程序分析也是能够保证数据的时效性的。

学了这门课程还是想尝试一下动态数据处理的流程。所以我搭建了maven+flink+spark环境,集成在idea上,尝试用java/scala进行简单动态数据处理分析作为拓展。

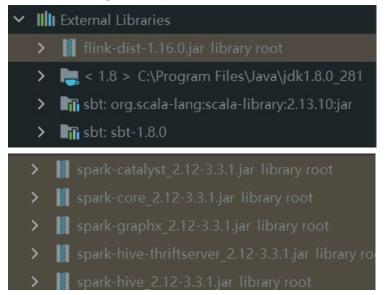
7.1 环境搭建

简化实验过程,在 windows 进行动态数据处理实验环境搭建



第一个 scala 程序,运行成功。

Flink 和 spark 以 jars 包的形式导入:



7.2 实验内容

在单机模式下实现简单的词频计算批处理和流处理。

7.2.1 基于 java+flink 的数据批处理

使用 java 语言和 flink 包实现简单的字符串数据集批处理,DataSet API 用于处理批量数据,数据集通过 source 进行初始化,

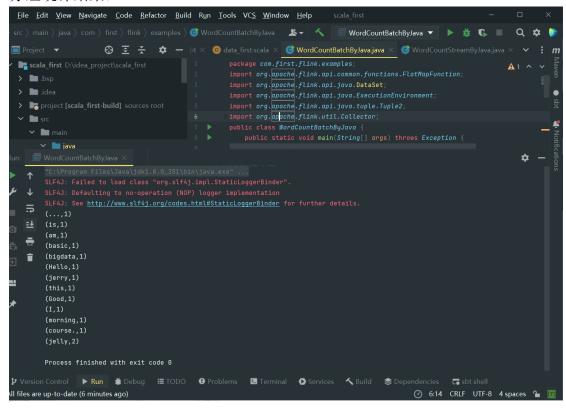
导入包:

```
import org.apache.flink.api.common.functions.FlatMapFunction;
import org.apache.flink.api.java.DataSet;
import org.apache.flink.api.java.ExecutionEnvironment;
import org.apache.flink.api.java.tuple.Tuple2;
import org.apache.flink.util.Collector;
```

这里构建一个字符串数据集进行处理:

分组统计:

分组统计结果:



7.2.2 基于 scala+spark 的数据流处理

使用 scala 语言和 spark 包进行简单的数据流处理。

最后模仿网络资料尝试了一下 scala 语言实现的动态数据流处理,但是由于端口号开启和文件路径的问题暂时未解决,流数据处理没有实现。。以下为实验过程。

导包:

```
import org.apache.spark.SparkConf
import org.apache.spark.streaming._;
```

开本地线程两个处理,每隔5秒计算一批数据

```
def main(args: Array[String]) {
    //开本地线程两个处理,local[4]: 意思本地起4个进程运行,setAppName("SparkStreaming"): 设置运行处理类
    val conf = new SparkConf().setMaster("local[4]").setAppName("SparkStreaming")
    //每隔5秒计算一批数据
    val ssc = new StreamingContext(conf, Seconds(5))
```

Wordcount 计算

```
//按\t 切分输入数据

val words = lines.flatMap(_.split( regex = " "))
//计算wordcount

val pairs = words.map(word => (word, 1))
//word ++

val wordCounts = pairs.reduceByKey(_ + _)
//排序结果集打印,先转成rdd,然后排序true升序,false降序,可以指定key和value排序_._1是key, _._2是val

val sortResult = wordCounts.transform(rdd => rdd.sortBy(_._2, ascending = false))
```

8 附件说明

下表为本次实验报告的附件

文件类别	文件名	说明		
数据表 文件	matches.csv	网页爬虫结果数据表		
200 H. W. 2011	result_julei.csv	聚类结果数据表		
	data_grasp.ipynb	网页爬虫源代码		
源代码文件	data_deal.ipynb	数据探索性分析、召唤师		
		聚类及可视化源代码		
	data_logistic.ipynb	LOL 游戏胜利因素分析		
		可视化源代码		
文件	scala_first	动态数据处理项目文件		

图表 3 附件说明