

FORTNITE DRINKER

CLASS PRESENTATION

NOTRE ÉQUIPE



**AMADOU
DIOP**



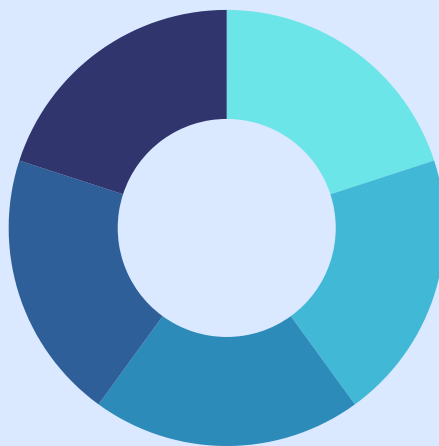
**YASSINE
SGHAÏER**



**HUGO
FLANDRIN**

SOMMAIRE

- | | | | |
|---|----------------------|---|---------------|
| 1 | INTRODUCTION | 5 | ARCHITECTURES |
| 2 | NOS DONNÉES | 6 | RÉSULTATS |
| 3 | GESTION DE PROJET | 7 | CONCLUSION |
| 4 | TECHNOLOGIES | | |

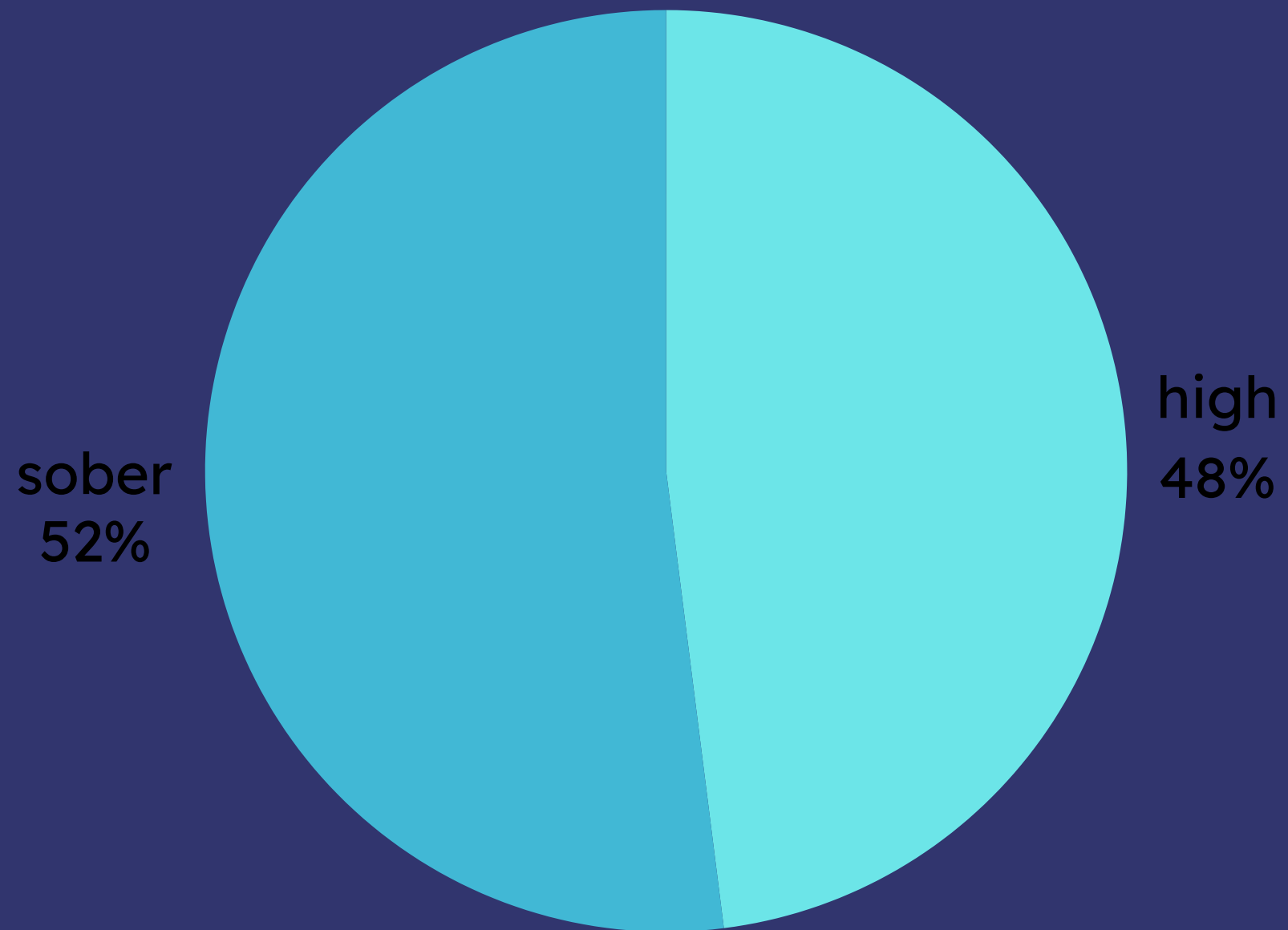


INTRODUCTION

Dans le cadre de la matière Analyse & Manipulation de données en Python, nous avons réalisé un projet qui explore les différentes étapes de l'analyse de données, allant de la collecte et du nettoyage des données à leur visualisation et interprétation. Ce projet vise à démontrer toutes les possibilités en Python en tant qu'outil pour traiter de grandes quantités de données, extraire des informations pertinentes et présenter des résultats clairs et compréhensibles.

Nos Données :

kaggle™



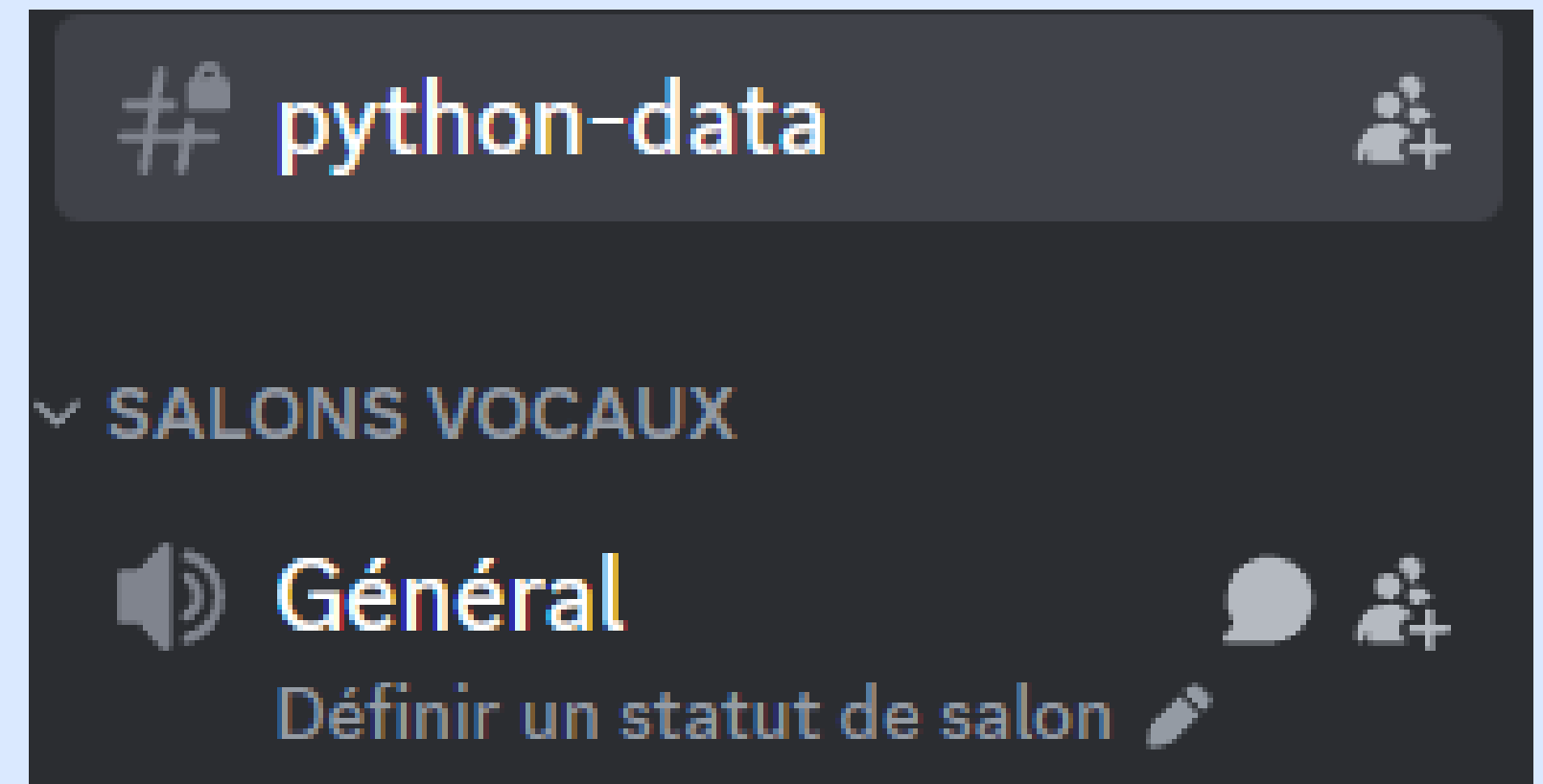
88 statistiques de fin de partie Fortnite,
y compris l'heure de la journée, la date
et l'état mental

GESTION DE PROJECT

Discord pour la repartition
des taches et pour la
planification des réunions



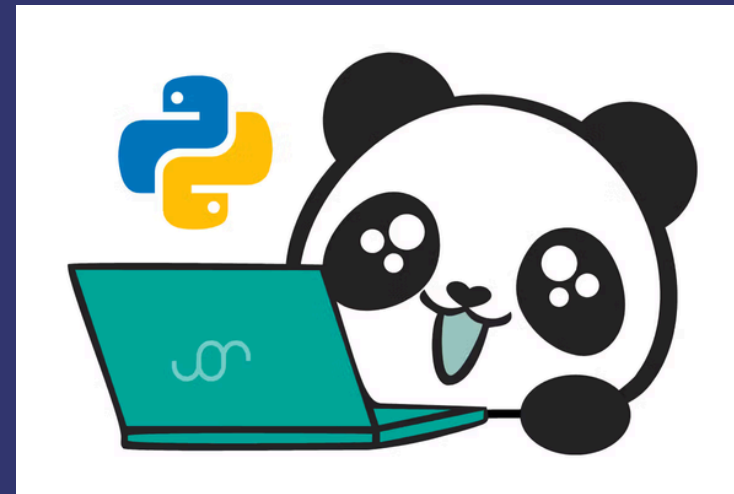
Discord



Technologies :



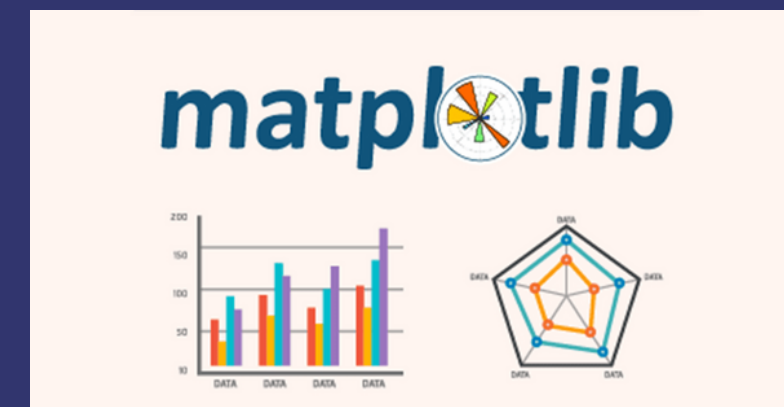
Librairies :



Pandas

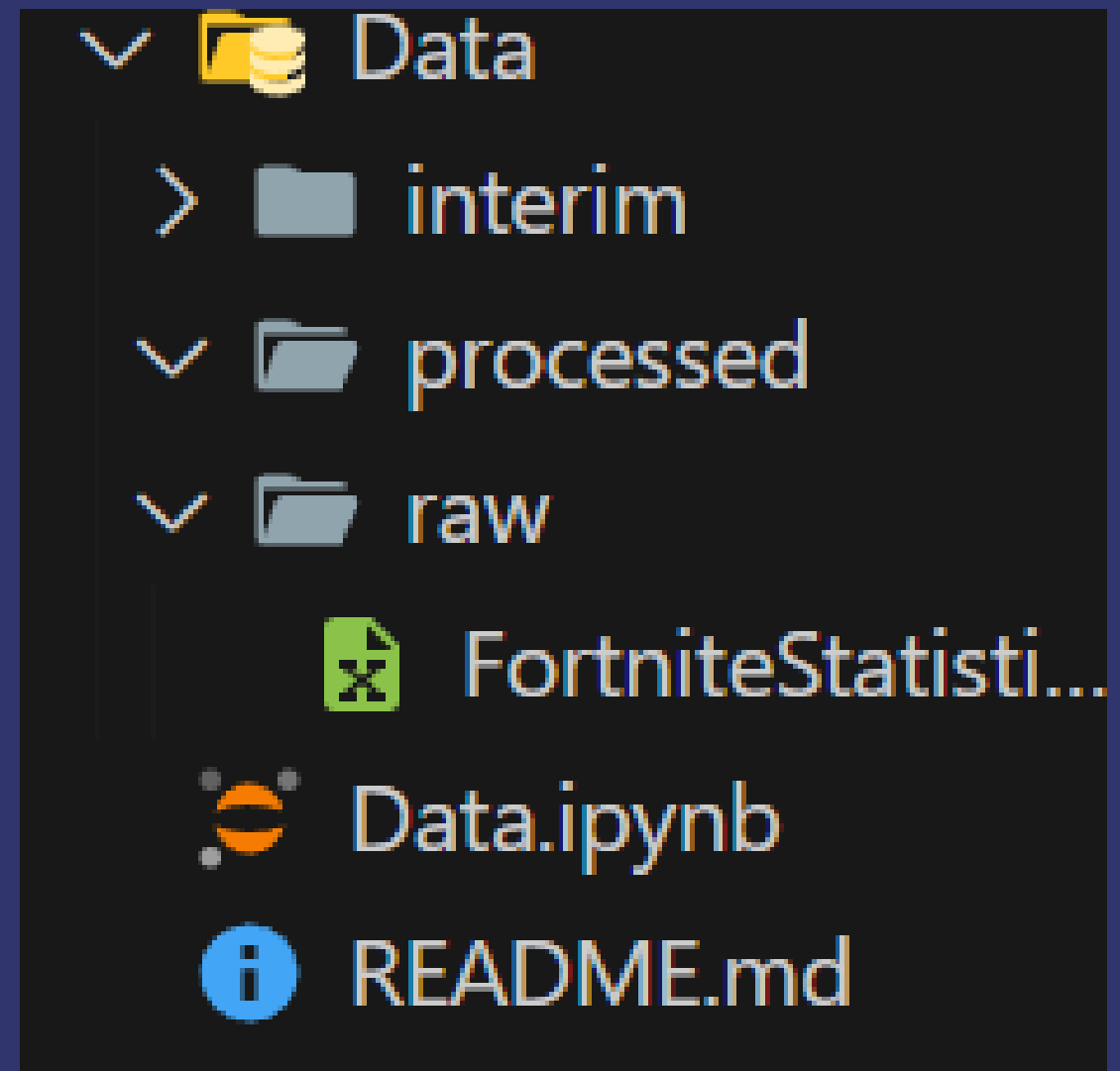


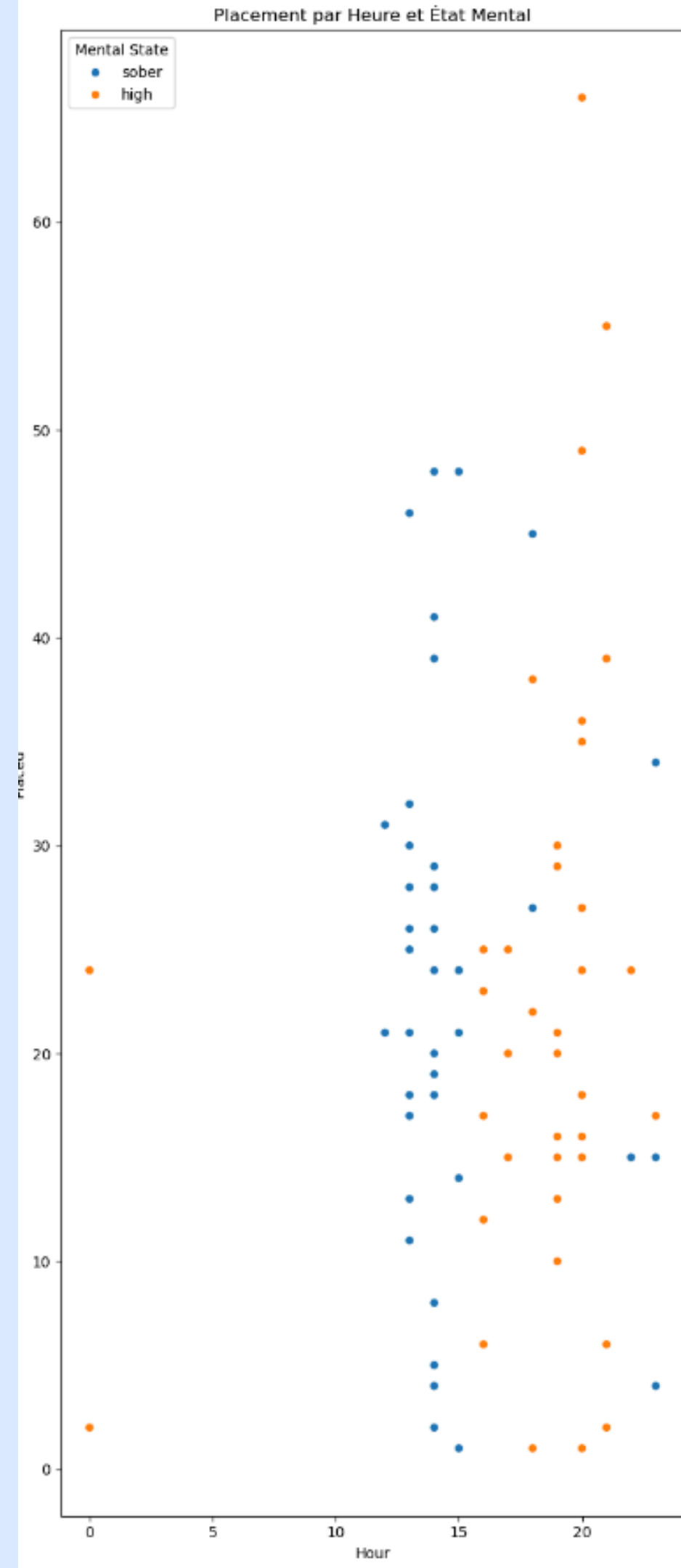
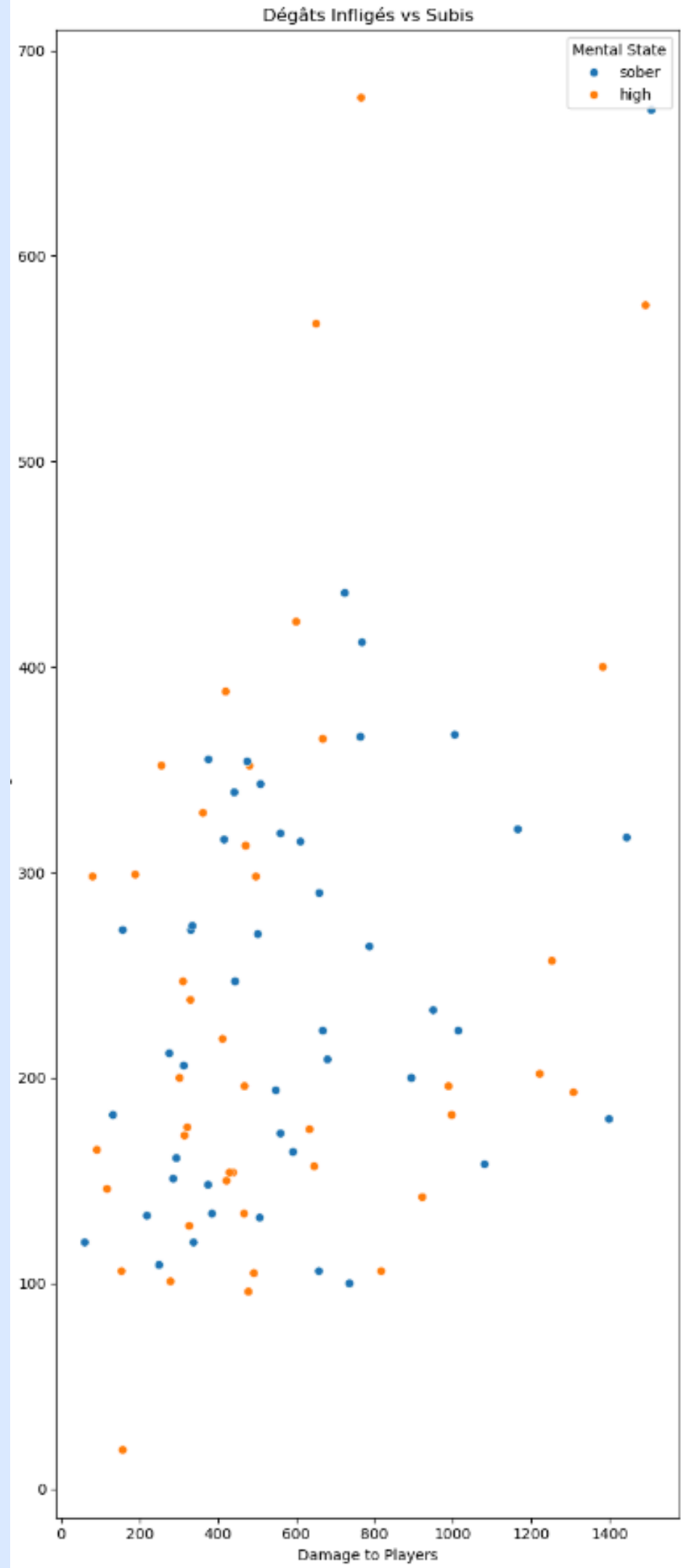
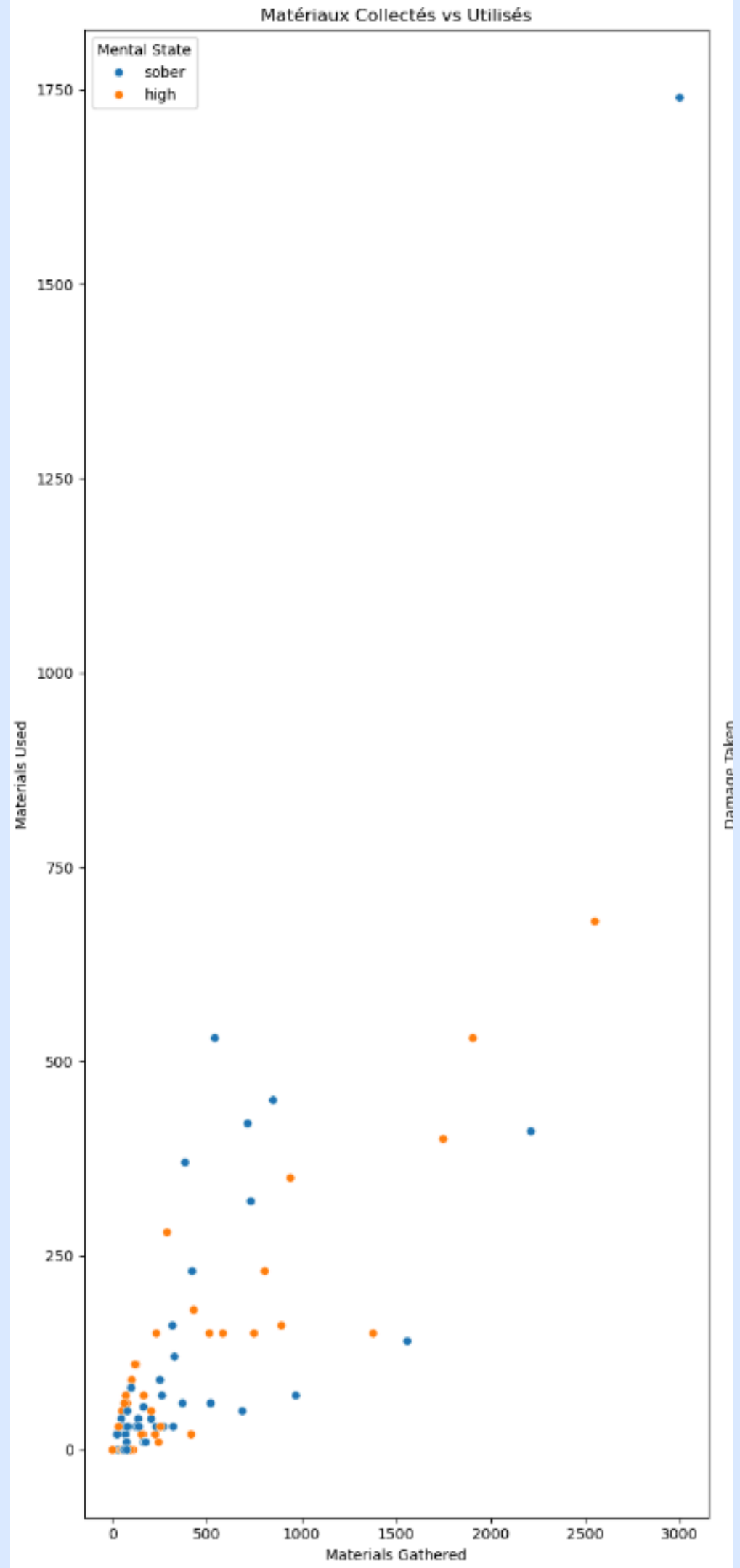
NumPy

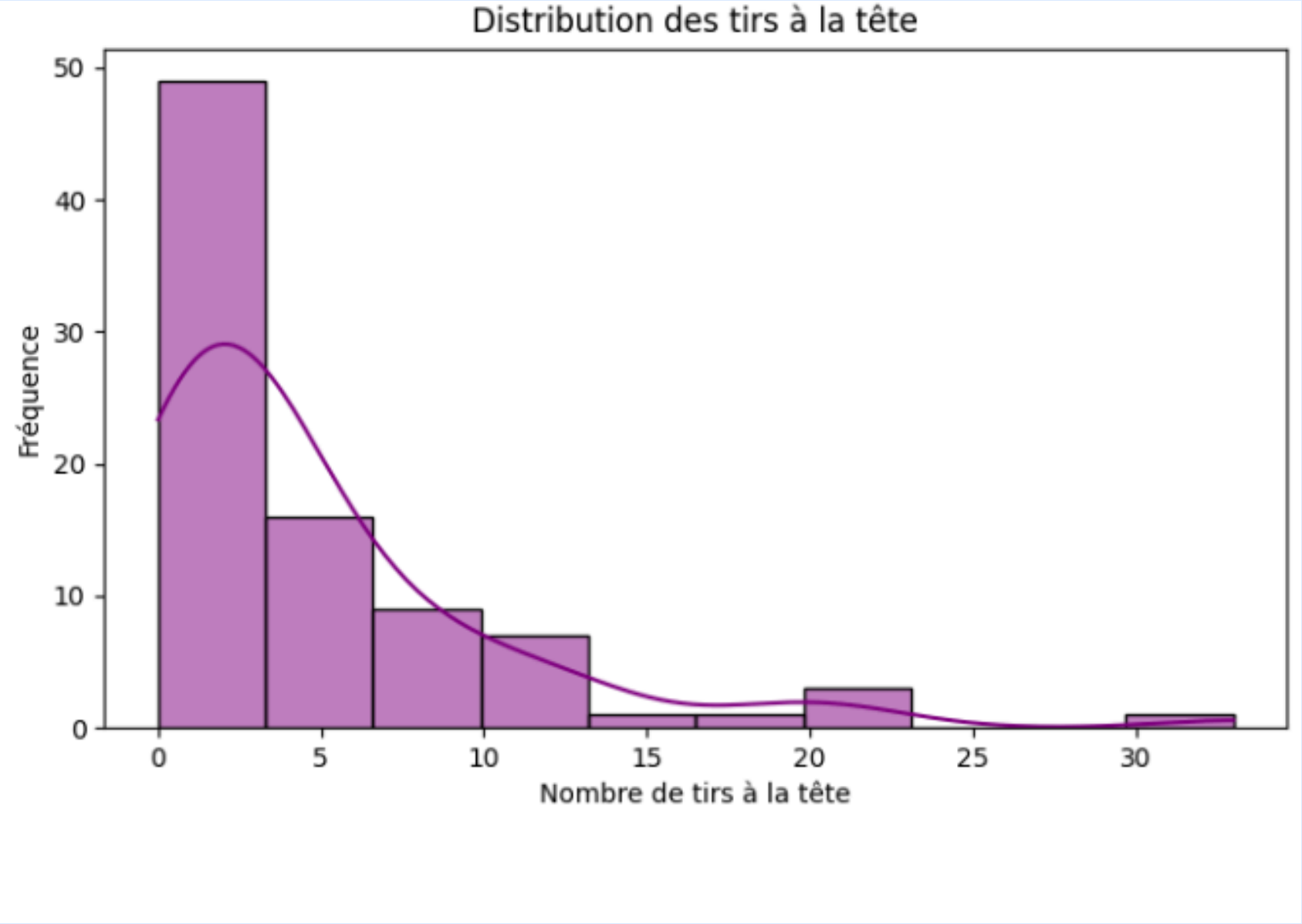
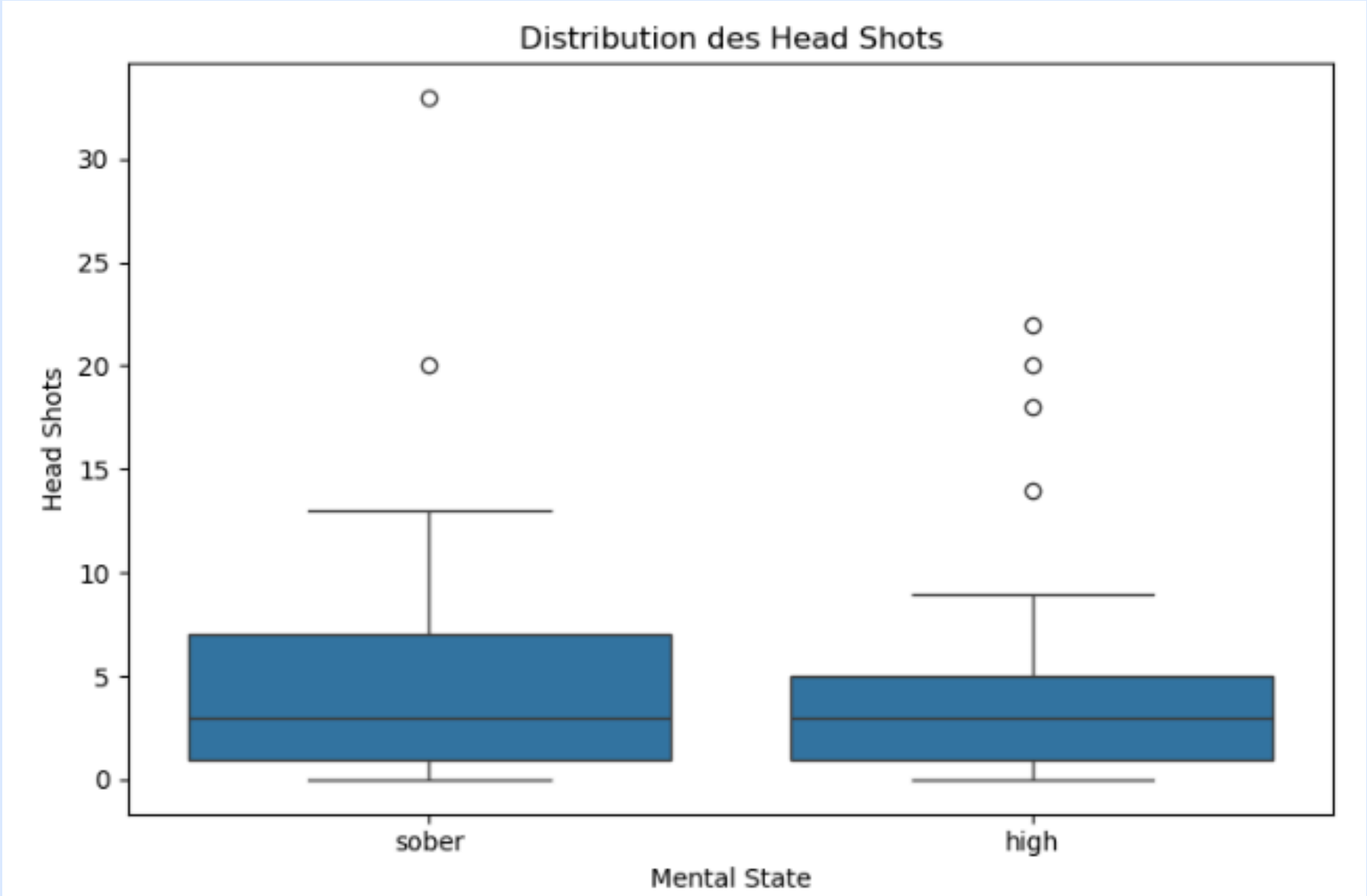


Matplotlib

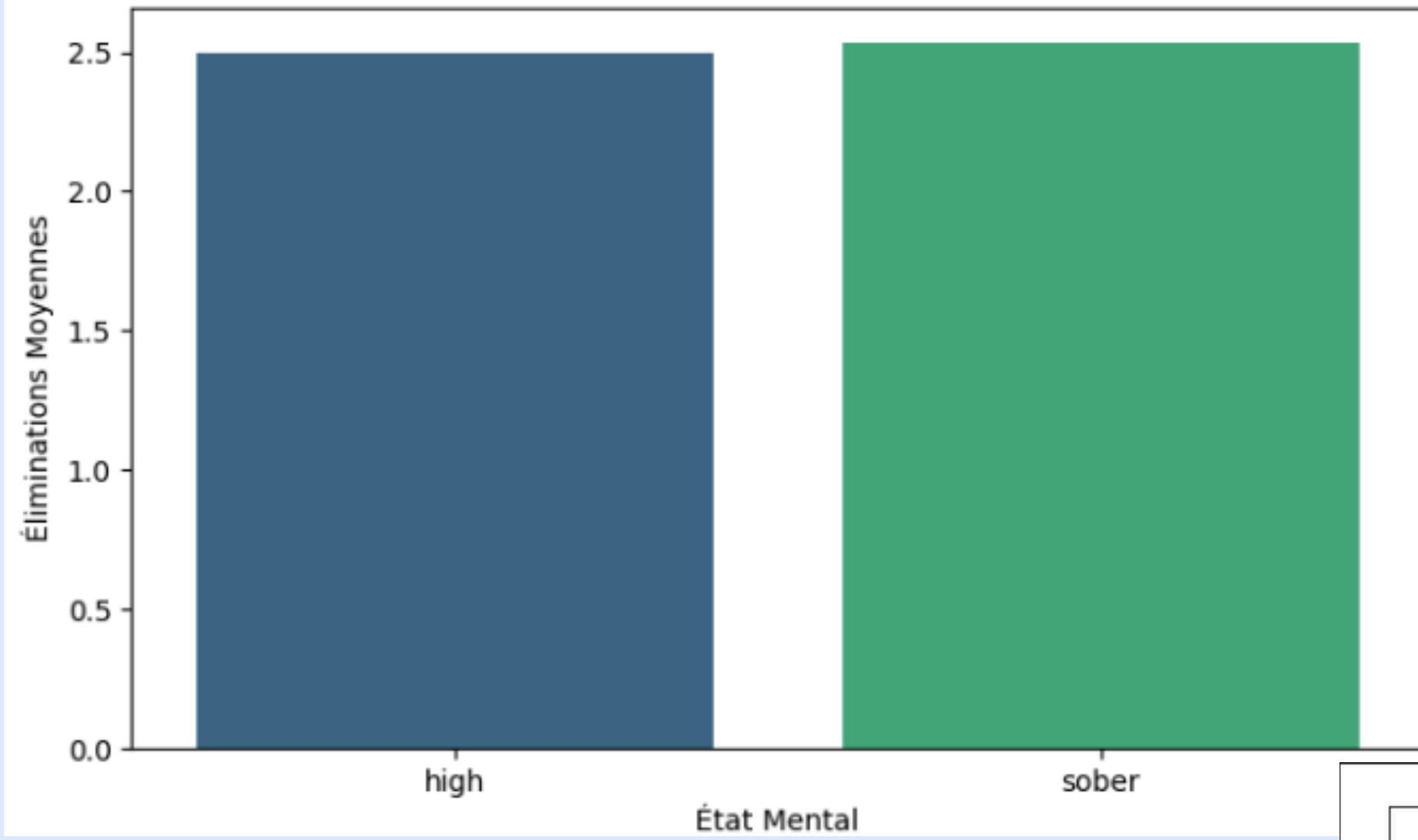
Architectures



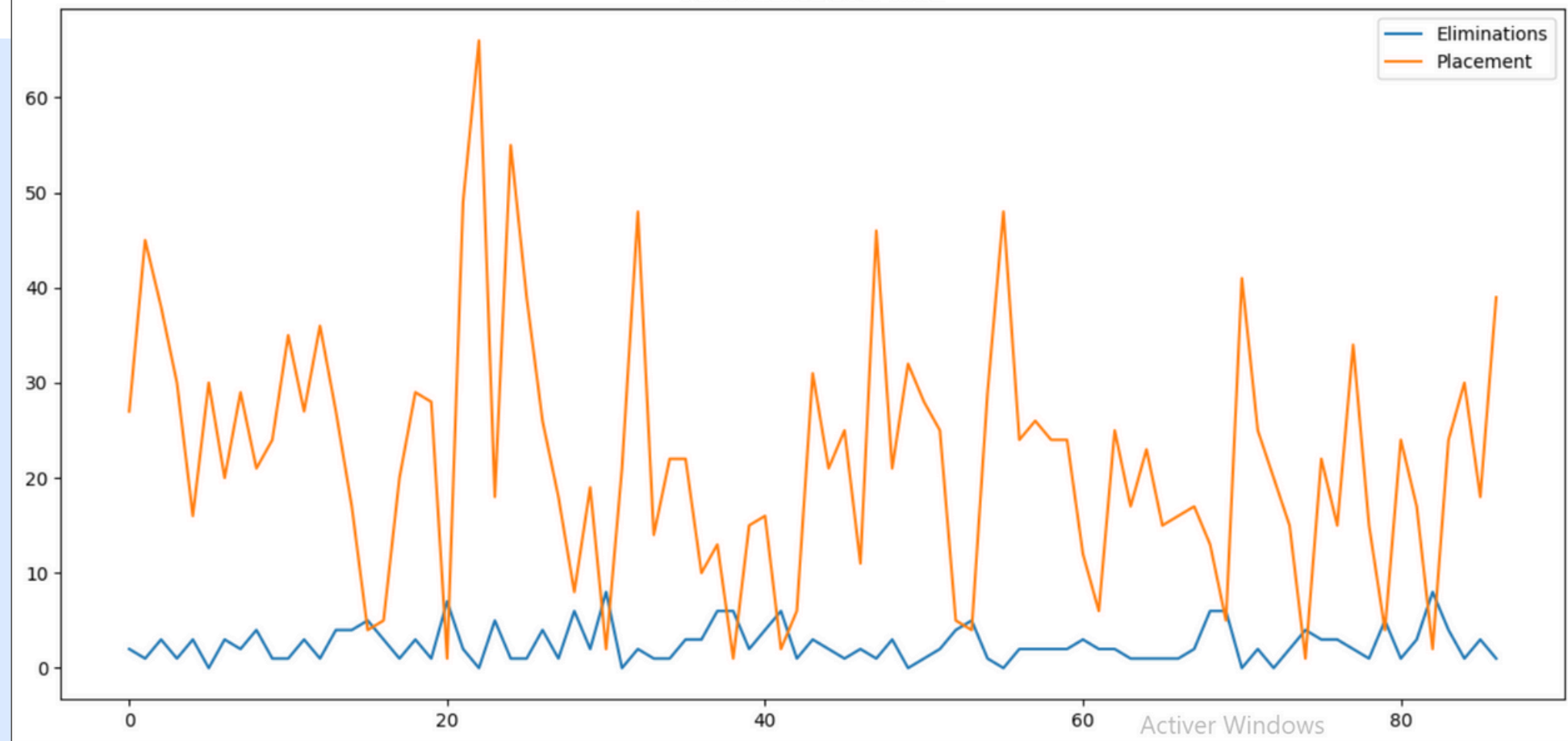




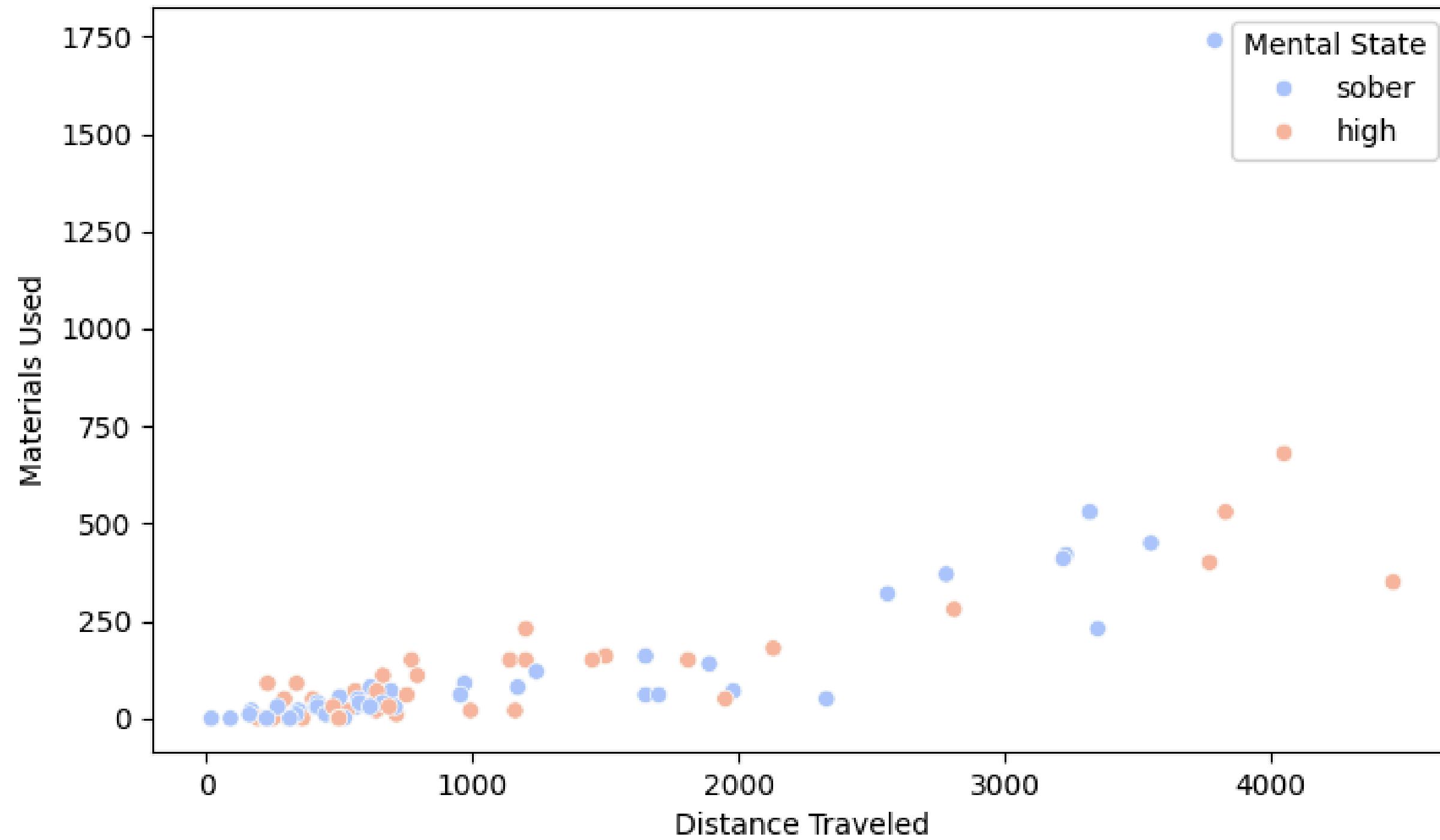
Éliminations moyennes par état mental



Performance Over Time



Distance Traveled vs Materials Used



CONCLUSION