

# Решение конкурса Dota2

Колосков Андрей

СП ВМК МГУ

Группа 528

Командная часть

PGG blackhole  
(почему так называли, не знаю)

# Задача

- По первым 5 минутам игры предсказать вероятность победы команды Radiant
- Имеется JSON с информацией об игре и полученный на основании него набор признаков
- В качестве метрики используется логарифмическая функция потерь: log-loss

# Реализация

## Признаки

- Из признаков исключен: `start_time`, т. к. время начала не может влиять на исход игры
- Категориальные признаки `rM_hero` и `dM_hero` удалены и заменены с помощью мешка слов

# Реализация

## Алгоритм:

- Используется логистическая регрессия с предварительной нормализацией признаков
- В командной части подбирал параметры LogisticRegression для улучшения результата, полученного в индивидуальной части