

# Curso Ciência da Computação



Universidade Federal de Viçosa

Ano 2022 – UFV – Campus Florestal

<b>Professor:</b>	Fabício Aguiar Silva
<b>Disciplina:</b>	CDD - Ciência dos dados
<b>Aluno:</b>	Matheus Da Silva Alves - 2649
<b>Aluno:</b>	Lucas Takeshi - 2665
<b>Aluno:</b>	Jonathan Lopes - 2649

Florestal, 20 de Junho de 2022

# **ÍNDICE**

**1. Introdução**

**2. Objetivo**

**3. Desenvolvimento**

**4. Conclusões**

## **1. Introdução**

O trabalho consiste em fazer uma análise com uma base de dados escolhida pelo grupo.

## **2. Objetivo**

Fazer na prática uma análise de uma base de dados e conseguir fazer as técnicas e conceitos aprendidos na matéria durante o semestre.

## **3. Desenvolvimento**

Para a entrega da primeira etapa foi necessário decidir uma base de dados a se utilizar, dessa forma o grupo entrou em consenso e optou por utilizar uma base de dados do Kaggle, como resultado obtivemos um assunto em comum que seria legal de analisar estatisticamente que foi uma base de dados disponibilizada pela empresa da Gamers Club, sobre partidas do jogo Counter-Strike - Global Offensive (CS:GO), a URL para se encontrar essa base de dados é:

<https://www.kaggle.com/datasets/gamersclub/brazilian-csgo-plataform-dataset-by-gamers-club>.

A primeiro momento foi necessário tratar essa base de dados removendo colunas que não julgamos necessárias para as perguntas que gostaríamos de responder, foi necessário também entender sobre todas as colunas para fazer análises de correlação e como podemos categorizar jogadores de uma forma que julgamos as qualidades dentro do server, podendo assim rotular os players como bom, muito bom, excelente de acordo com os critérios estabelecidos. Não foi necessário tratar as linhas pois elas estavam corretas e sem informações nulas ou corrompidas ou fora de padrão.

Link para o github do projeto: [buMatheus/TP\\_CCF\\_425: Repository for practical data science work, group composed of Matheus, Lucas and Jonathan \(github.com\)](https://github.com/buMatheus/TP_CCF_425)

## **4. Conclusões**

Foi concluído que a atividade prática foi de bastante valia para o entendimento dos conhecimentos da matéria, pois a prática ajuda a entender melhor a teoria. Utilizamos python e a biblioteca padas que ajudou a fazer as análises com os dados da gamers club e podemos concluir que podemos ter muitas informações porém a base de dados não está totalmente completa para uma partida, porém ainda conseguimos tirar grandes informações sobre estatísticas individuais de jogadores, e os dados estatísticos de acordo com os mapas jogados.