

## • User Story 1:

- geg.  $x$  Matches (min. Anzahl Pings pro Team/Spieler,  $(S/N)$ )  
Wie wirkt sich die Anzahl der Pings auf das Team aus
- Winrate des Teams mit mehr Pings
- Winrate anhand Pingdifferenz zw. Teams

{ optional / im Hinterkopf behalten  $K/D/A$  }  
\* Möglichkeit: Aufteilung in Skill (Normal / High / Very High)  
\* Helden (! Vorsicht, viele Daten nötig)

## • User Story 2:

geg.  $x$  Matches (min. Anzahl Pings pro Spieler,  $K, D, A, (S/N)$ )

- Kills pro Anzahl Pings
- Deaths  $\sim$  -
- Assists  $\sim$  -

## • User Story 3

geg.  $x$  Matches ( $\frac{Team}{ID}$ ) (min. Anzahl Pings pro Spieler,  $K, D, A, (S/N)$ )

- Kills pro Anzahl Pings
- Deaths  $\sim$  -
- Assists  $\sim$  -

## • Modell:

tbl.

U I

Anw. Erster Entwurf

```
match = {  
  radiant_win : true,  
  players : [  
    player1 : { pings: 10, win : true },  
    player2 : { pings: 2, win : false },  
    player3 : { pings: 5, win : true },  
    player4 : { pings: 3, win : false },  
  ]  
}
```

~

U II

User Story 2:

```
match = {  
  radiant_win : true,  
  players : [  
    player1 : { pings: 10, assists : 10, deaths: 2, kills : 5, win : true },  
    player2 : { pings: 2, assists : 10, deaths: 2, kills : 5, win : false },  
    player3 : { pings: 5, assists : 10, deaths: 2, kills : 5, win : true },  
    player4 : { pings: 3, assists : 10, deaths: 2, kills : 5, win : false },  
  ]  
}
```

U 3

User Story 3:

```
match = {  
  radiant_win : true,  
  players : [  
    player1 : { pings: 10, assists : 10, deaths: 2, kills : 5, win : true },  
  ]  
}
```

!

Matches  
zu einer Steam ID

Issue 11:

- Datenabfrage vom Backend

Issue 12:

- Daten in Dataframe verpacken

Issue 13:

- Daten verarbeiten