## روشها:

در اینجا به روش استنتاج هر یک از مسائل می پردازیم:

مساله ۰: از آنجا که تعداد نظرات کاربران از تعداد نظرات خریداران بیشتر است ترجیح بر استفاده از نظرات کابران است اما نظرات کسانی که بازی کردند بسیار معتبرتر است، در نتیجه بررسی می کنیم اگر این دو از توزیع یکسانی بودند از نظارت کاربران را نیز معتبر فرض می کنیم اما در غیر این صورت از نظر خریداران استفاده می کنیم. حال می خواهیم ببینیم که آیای این دو جمعیت توزیع یکسانی دارند یا خیر که با استفاده از آزمون مجموعه رتبههای ویلکاکسون این آزمون فرض را انجام می دهیم:

( H+ :توزیع دو جمعیت یکسان است، H۱ : توزیع دو جمعیت یکسان نیست.)

و در صورت عدم رد فرض H۰ جواب مثبت است.

مساله ۱: از آنجا که تعداد نمونه ها در هر ژانر زیاد میباشد، ابتدا برای میانگین هر ژانر یک بازه اطمینان (۹۵٪) پیدا میکنیم و سپس با استفاده از آنها یک حد برای ژانر محبوب پیدا میکنیم (گوییم ۵) و سپس برای هر ژانر آزمون میانگین با اندازه نمونه های بزرگ را با فرض زیر را انجام میدهیم:

 $(H \cdot : \mu \le a, H \cdot : \mu > a)$ 

و سپس ژانر هایی که فرض ۲۰ در آنها رد شود، ژانرهای محبوب اند.

**مساله ۲:** بازیها را به دو دسته قبل از سال ۲۰۱۰ و از سال ۲۰۱۰ به بعد تقسیم میکنیم و چون تعداد نمونه ها زیاد میباشد آزمون میانگین دو جمعیت با اندازه نمونه های بزرگ را با فرض زیر را انجام میدهیم:

 $(H \cdot : \mu_1 >= \mu_7, H^1 : \mu_1 < \mu_7)$ 

و در صورت رد فرض ۲۰ جواب سوال مثبت است.

**مساله ۳:** ابتدا برای بررسی ضریب همبستگی آزمون فرض زیر را انجام میدهیم:

 $(H \cdot : \rho = \cdot, H \cdot : \rho != \cdot)$ 

و در صورت رد فرض ۲۰ به روش حداقل مربعات یک برآوردگر برای پیشگویی میزان فروش بر حسب محبوبیت ارائه میدهیم.

**مساله ۴:** ابتدا میزان محبوبیت (امتیاز) را به بازههای ((۸, ۱۰) | (۶, ۸) | (۴, ۶) | (۲, ۴) | (۲, ۳) ) تقسیم می کنیم و سپس با میزان زمان لازم را به بازههای ((۱۲۰, max) | (۹۰, ۱۲۰) | (۴۰, ۹۰) | (۳۰, ۴۰) | (۳۰, ۴۰) تقسیم می کنیم و سپس با استفاده از آزمون استقلال، آزمون فرض زیر را انجام می دهیم:

(۲۰ نمیزان زمان لازم برای به پایان رساندن بازی از محبوبت آن مستقل است، ۲۱ : میزان زمان لازم برای به پایان رساندن بازی از محبوبت آن مستقل نیست.)

و در صورت عدم رد فرض ۲۰۰ جواب سوال مثبت است.