

# Trabajo Tableau Pokémon

*Alfredo Talavera Ramajo*



+ a b | e a u

**1.- Introducción**

**2.- Primeros pasos**

**3.- Relaciones**

**4.- Creación de Gráficas**

**5.- Detalles**

**6.- Creación de historias y de Dashboard**

Antes de empezar, por poner en contexto, los datos que contiene la tabla son tipos de pokémon, tipos de ataque de éstos, salud que tienen, probabilidad de crítico... Además de ser un juego complejo el cual cada tipo tiene una debilidad frente a otro tipo, por ejemplo el fuego puede y tiene un gran crítico frente al tipo planta, el tipo planta al agua, el agua al fuego... Y así con todos los tipos

Vamos a crear un equipo para ganar a todo el mundo y vamos a combinar los conocimientos que tenemos como por ejemplo la tabla de tipos:

Tabla de compatibilidad entre tipos		Tipo del Pokémon defensor															
		Normal	Fuego	Agua	Planta	Eléctrico	Hielo	Lucha	Veneno	Tierra	Volador	Psíquico	Bicho	Roca	Fantasma	Dragón	Siniestro
Tipo del movimiento del Pokémon atacante	Normal																
	Fuego																
	Agua																
	Planta																
	Eléctrico																
	Hielo																
	Lucha																
	Veneno																
	Tierra																
	Volador																
	Psíquico																
	Bicho																
	Roca																
	Fantasma																
	Dragón																
	Siniestro																
	Acero																
	Hada																

**Legenda**

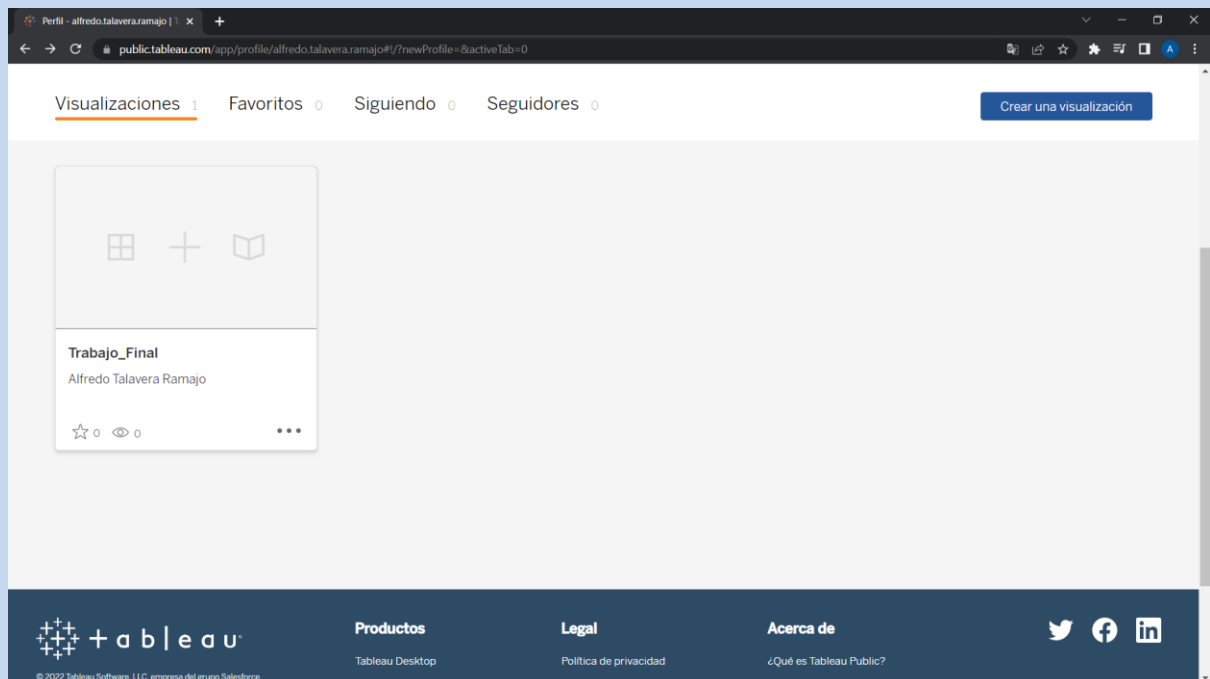
- Superficie  $\times 2$
- Daño normal  $\times 1$
- Poco eficaz  $\times \frac{1}{2}$
- Sin efecto  $\times 0$

Los Pokémon de tipo Fuego no pueden ser quemados.  
 Los Pokémon de tipo Planta son inmunes a Drenadoras y a los movimientos con espores o polvos.  
 Los Pokémon de tipo Eléctrico no pueden ser paralizados.  
 Los Pokémon de tipo Hielo no pueden congelarse ni recibir daño por granizo.  
 Los Pokémon de tipo Veneno no pueden envenenarse, incluso aunque se incorporen a un combate en el que haya más.

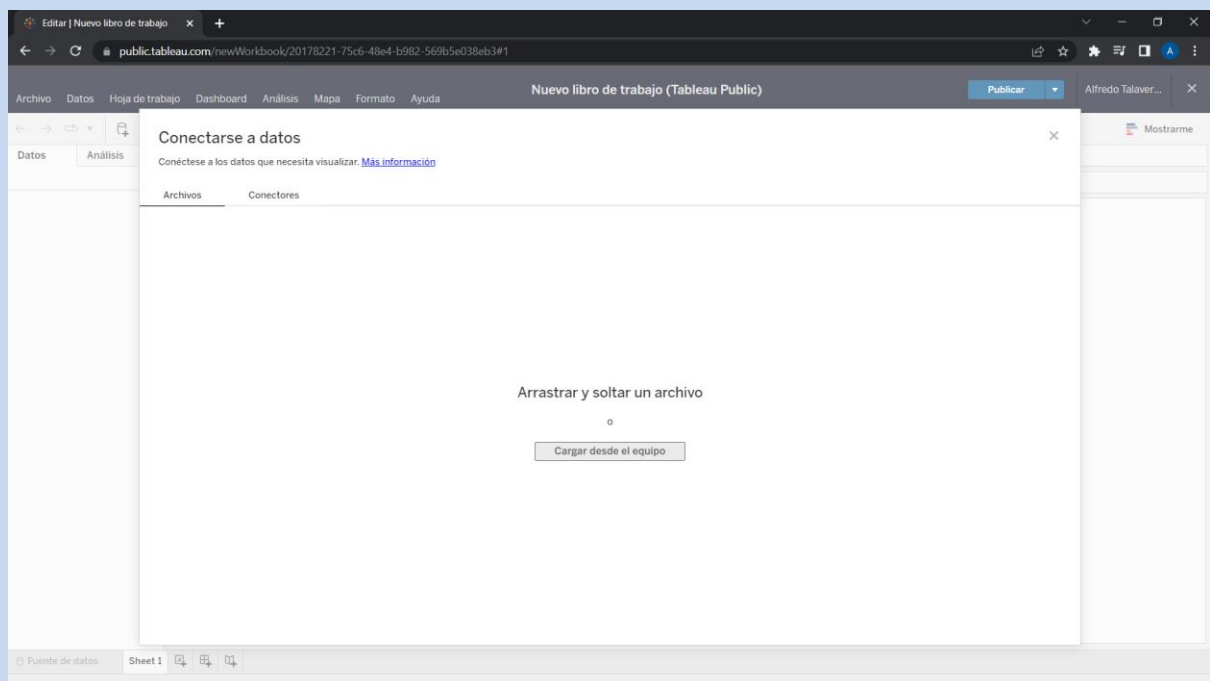
Al entrar en combate eliminan los púas tóxicas (aunque también sean de tipo Volador o cuenten con la habilidad Levitación).  
 Los Pokémon de tipo Tierra son inmunes a Orda Trueno y al daño que causan las tormentas de arena.  
 Los Pokémon de tipo Volador no sufren daño de púas al entrar en el combate ni pueden recibir envenenados ni gravemente envenenados al incorporarse a un combate en el que haya púas tóxicas.  
 Los Pokémon de tipo Roca son inmunes al daño que causan las tormentas de arena. Si hecho, las tormentas de arena les suben la Defensa Especial.  
 Los Pokémon de tipo Fantasma son inmunes a los movimientos que impiden huir a Pokémon (al combatir).  
 Los Pokémon de tipo Acero son inmunes al daño que causan las tormentas de arena, así como al envenenamiento y al envenenamiento grave, aunque entren en un combate en el que haya púas tóxicas.

Entonces con estos conocimientos y los conocimientos de Tableau vamos a ver distintos datos para formar nuestro equipo

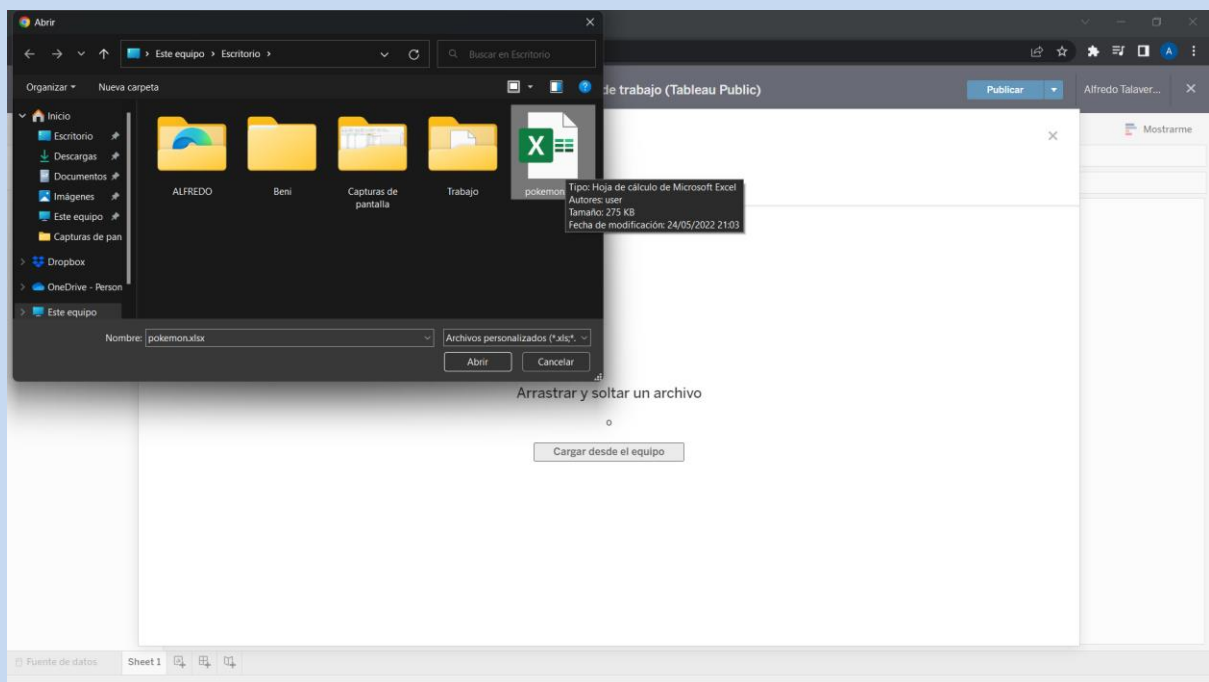
Vamos a utilizar el Tableau online, basta con ir a: <https://public.tableau.com/en-us/s/> y registrarse, solo basta con darle a crear una visualización



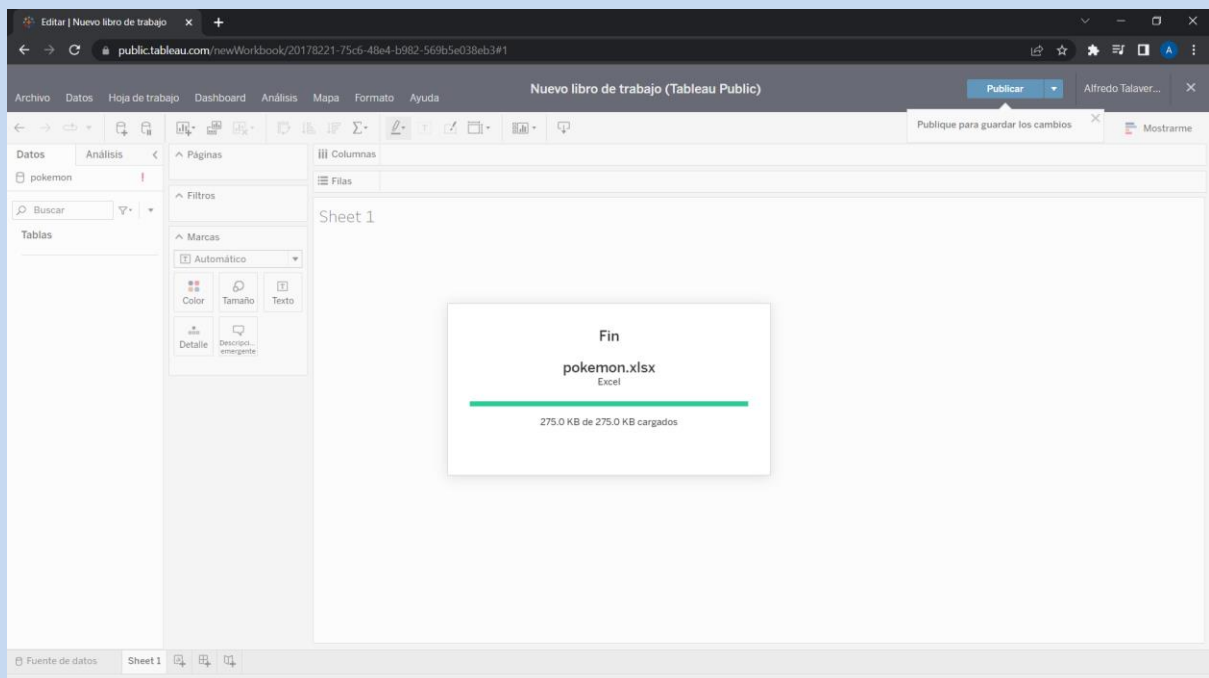
Para utilizar un csv arrastramos o seleccionamos un archivo



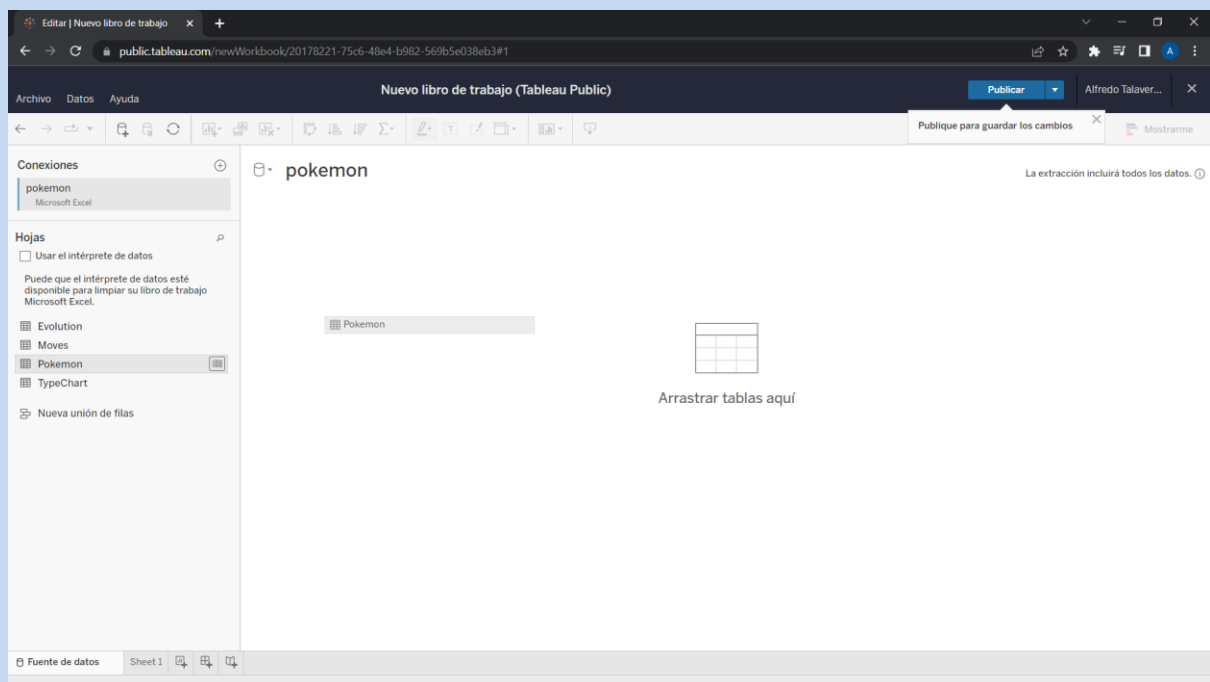
Seleccionamos el archivo con el que vamos a trabajar



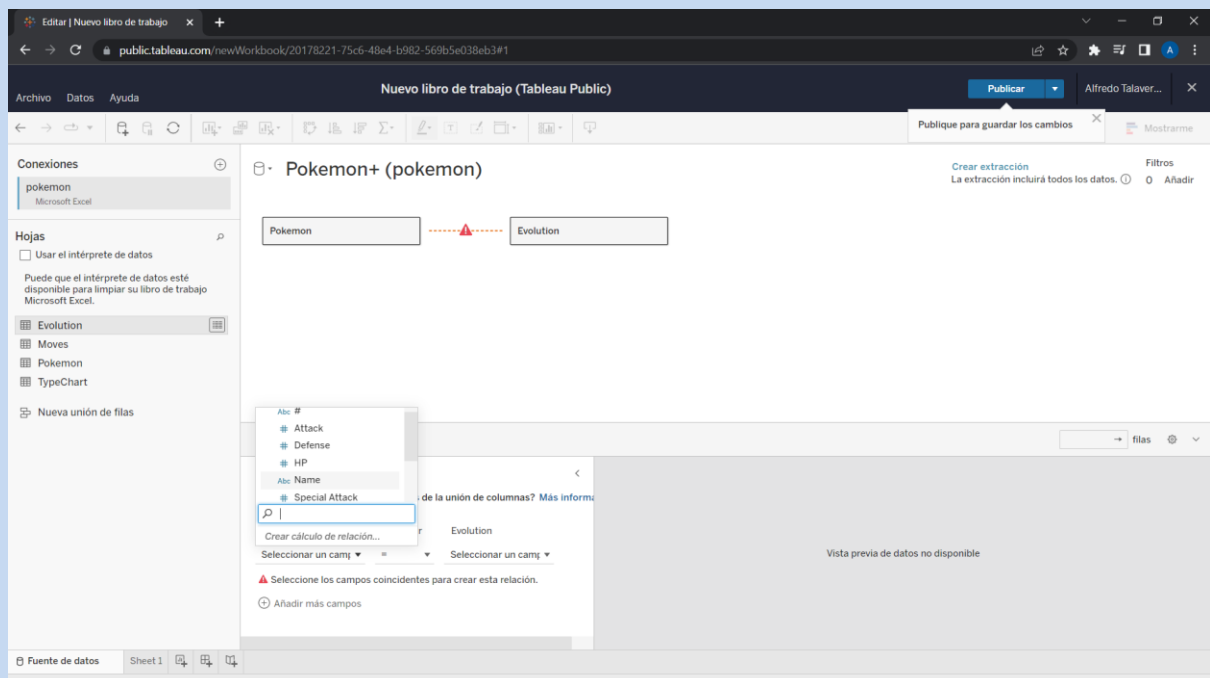
Y vemos como carga



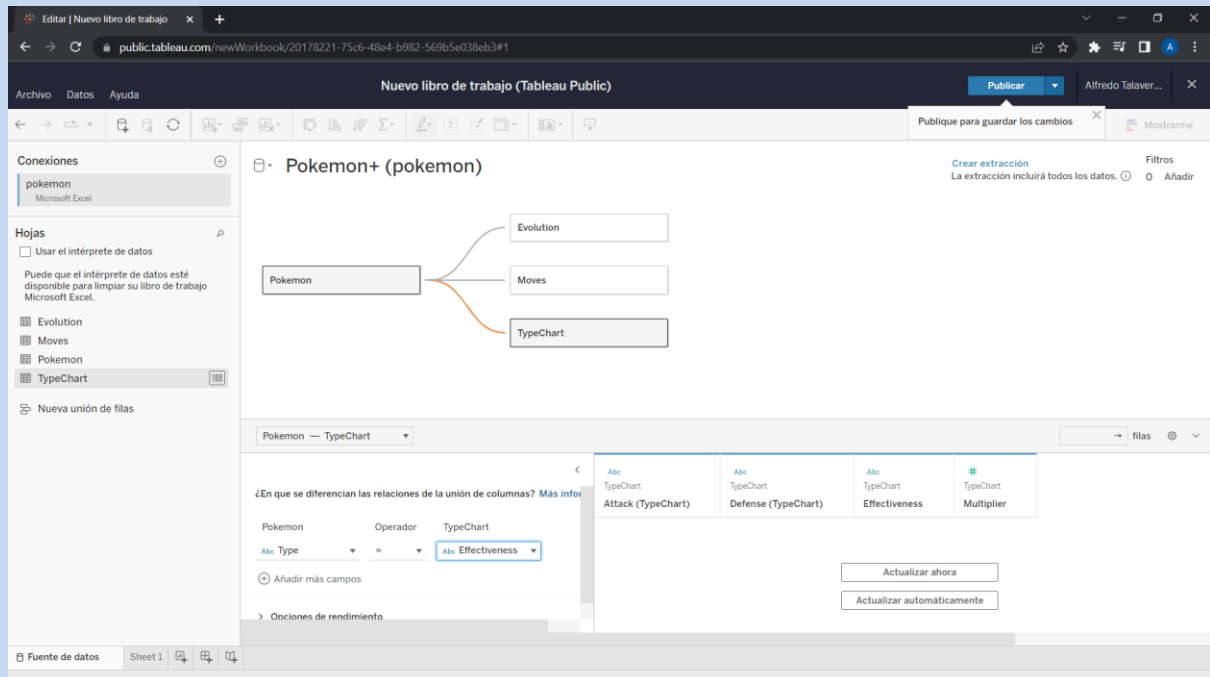
Vamos a relacionar las tablas entre ellas



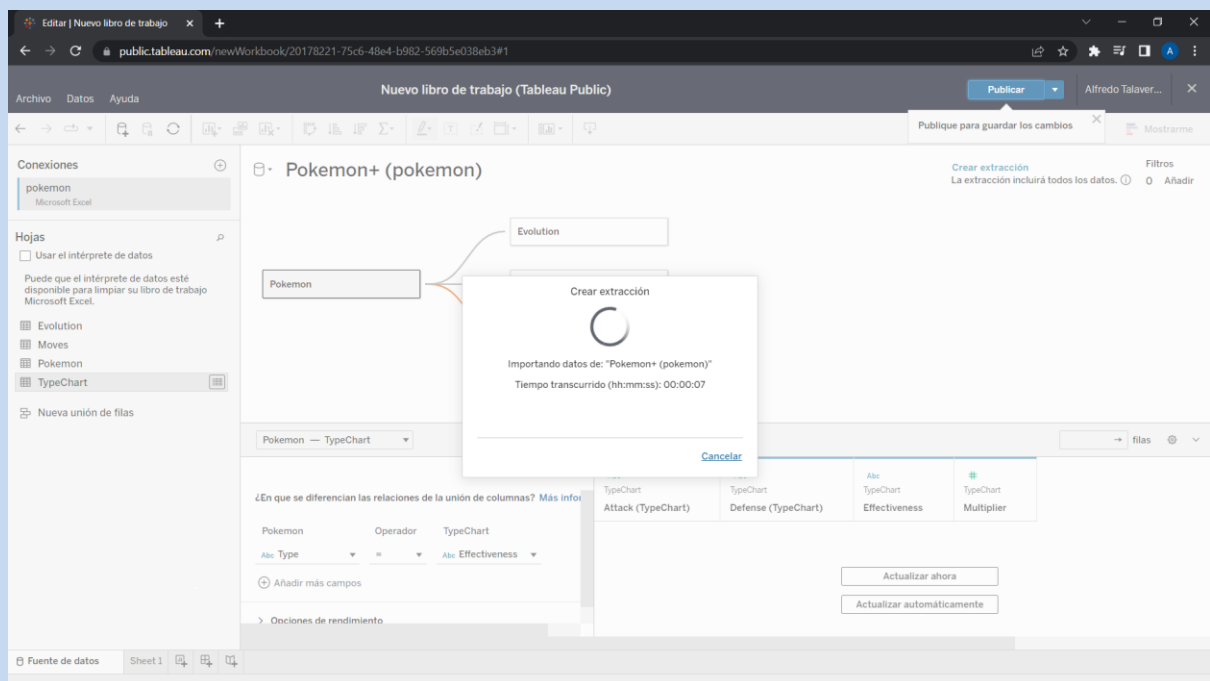
Vamos a relacionar las tablas con Pokemon, nos basta con arrastrarlas



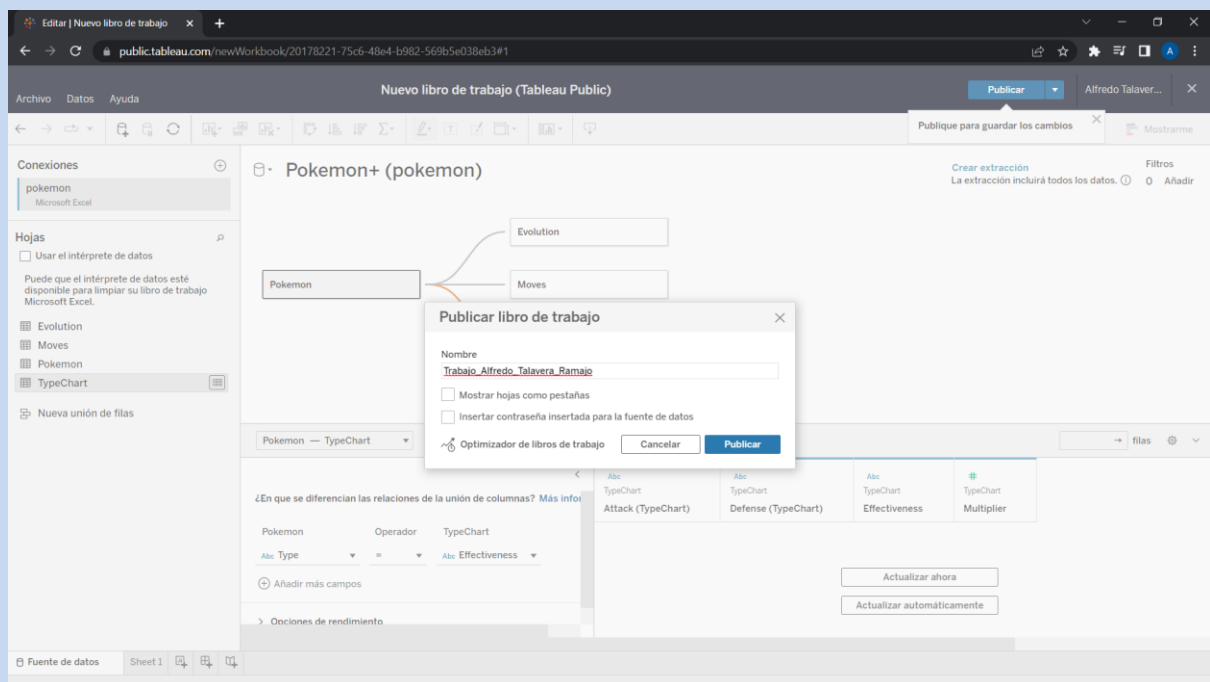
Vamos a seleccionar en que se diferencian las relaciones de las columnas, solo nos bastará ponerlo abajo cuando hacemos la relación



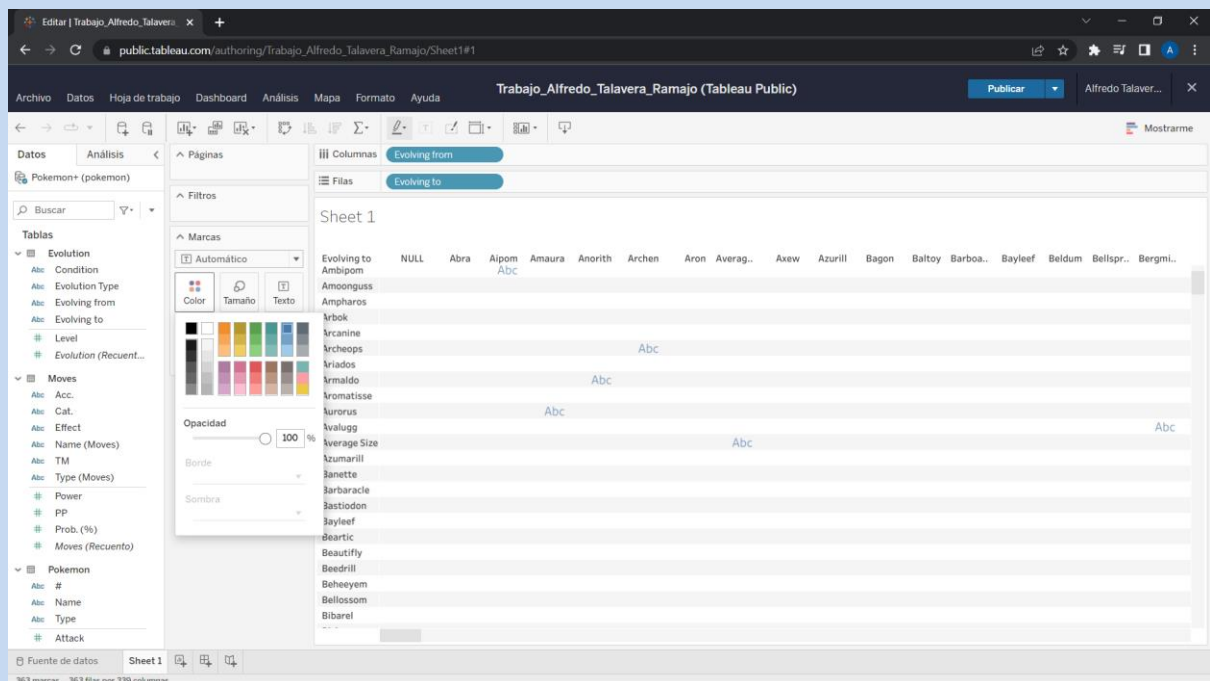
Y le damos a publicar



Y le ponemos un nombre

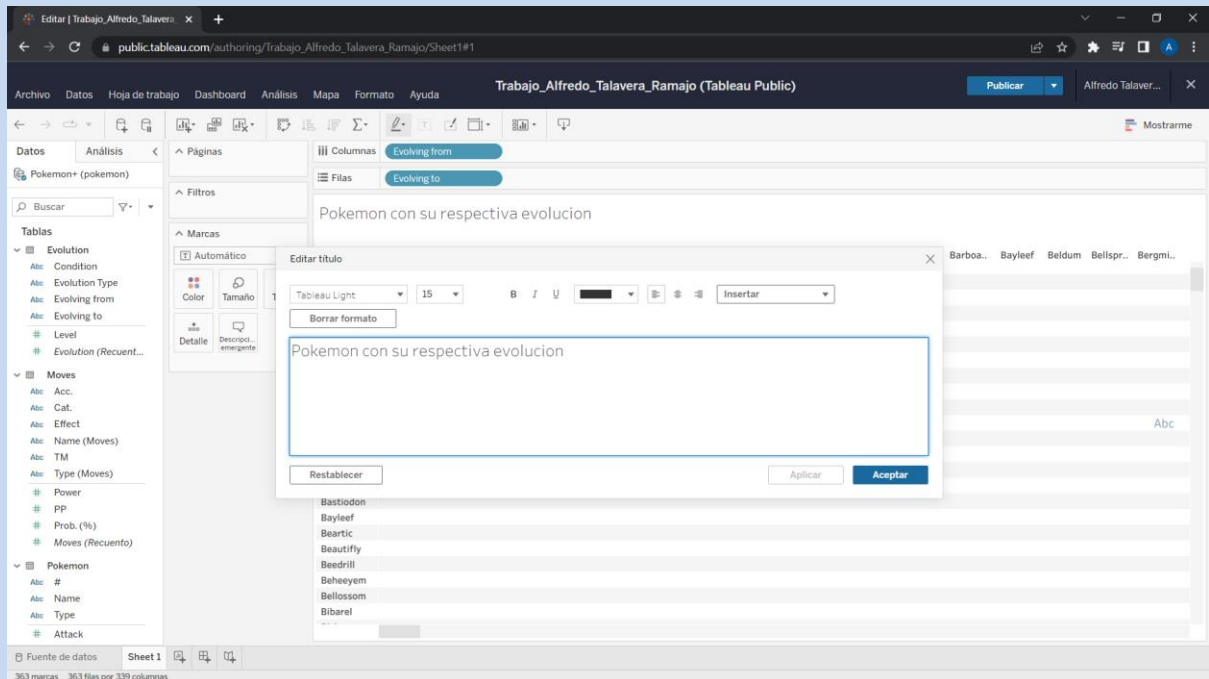


Vamos a crear una tabla donde nos indica cual es la evolución de cada Pokemon

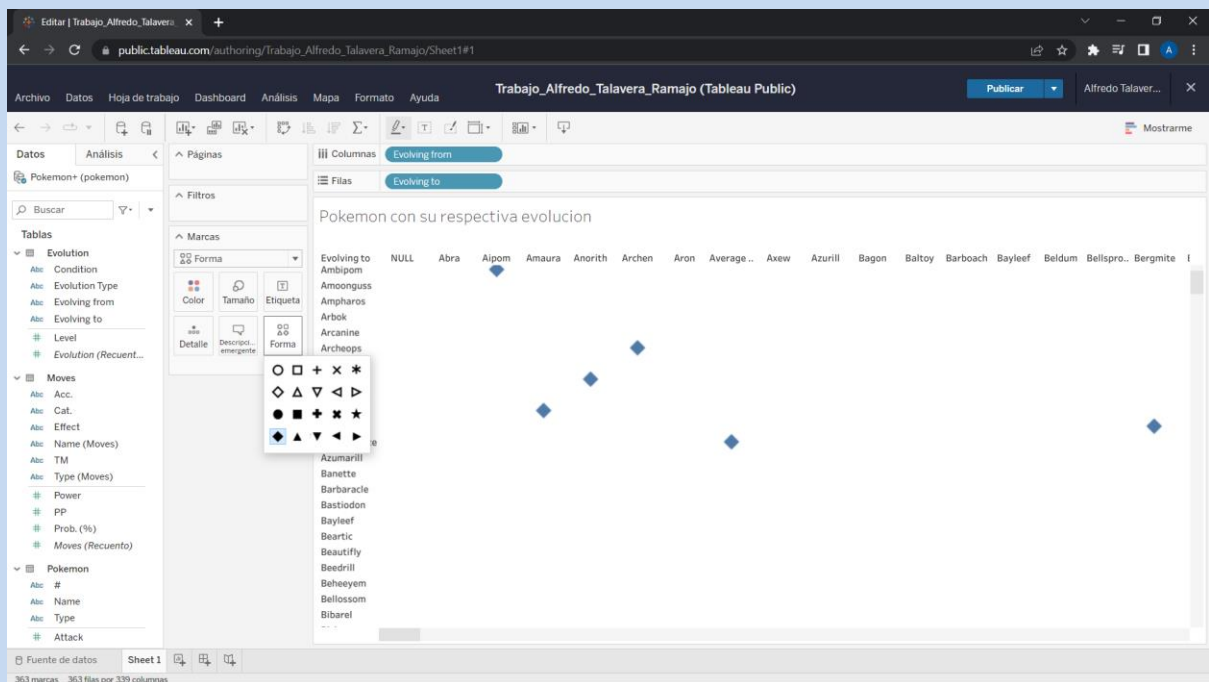




Además le podemos dar al cuadro de texto arriba y le podemos cambiar el nombre a la tabla o gráfica que hagamos

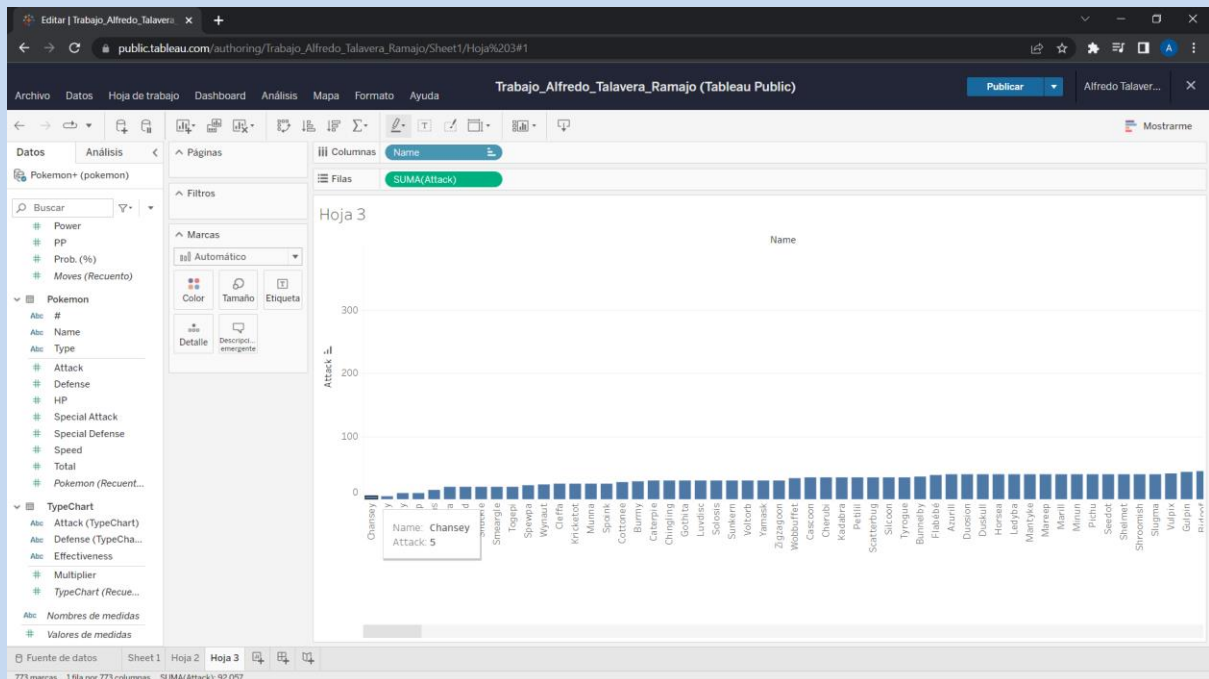


Además de cambiar el nombre si pulsamos Forma podemos cambiarle la forma a la que queramos

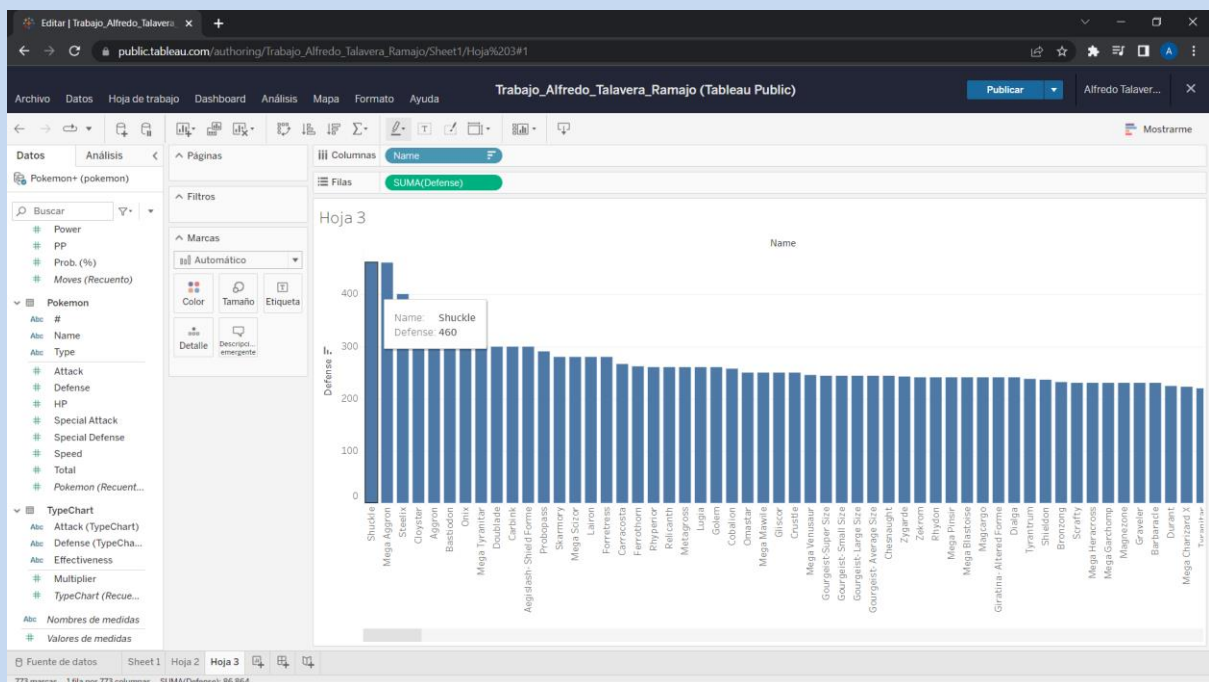


The screenshot shows a Tableau Public interface with a dashboard titled "Trabajo\_Alfredo\_Talavera\_Ramajo (Tableau Public)". The main view is a bar chart titled "Hoja 3" showing the "Attack" power of various Pokémon. The y-axis is labeled "Attack" and ranges from 0 to 300. The x-axis is labeled "Name". A tooltip for "Mega Mewtwo X" indicates an attack of 380. The left sidebar shows the data source as "Pokemon+ (pokemon)" and the view is set to "TypeChart". The top navigation bar includes tabs for "Archivo", "Datos", "Hoja de trabajo", "Dashboard", "Análisis", "Mapa", "Formato", and "Ayuda".

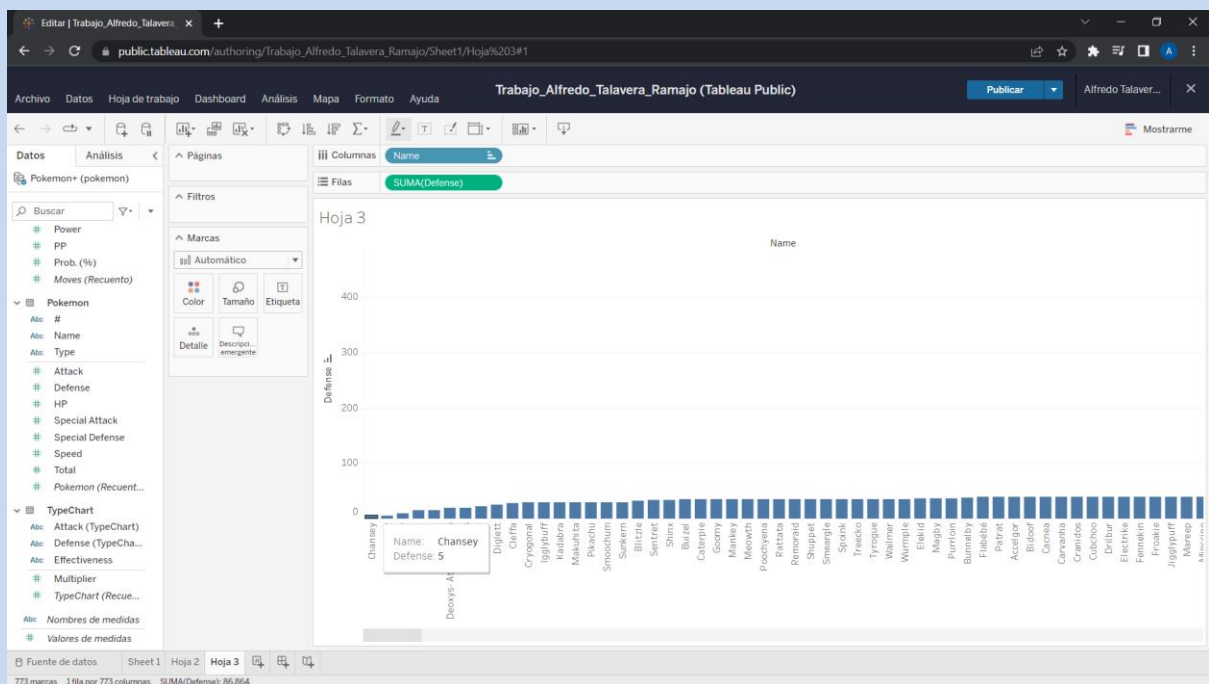
Y vamos a ver el Pokemon mas débil, simplemente es poner en las columnas el nombre de los Pokemon y en las filas el ataque total y dándole arriba a la opción podemos ordenar de mayor a menor o viceversa



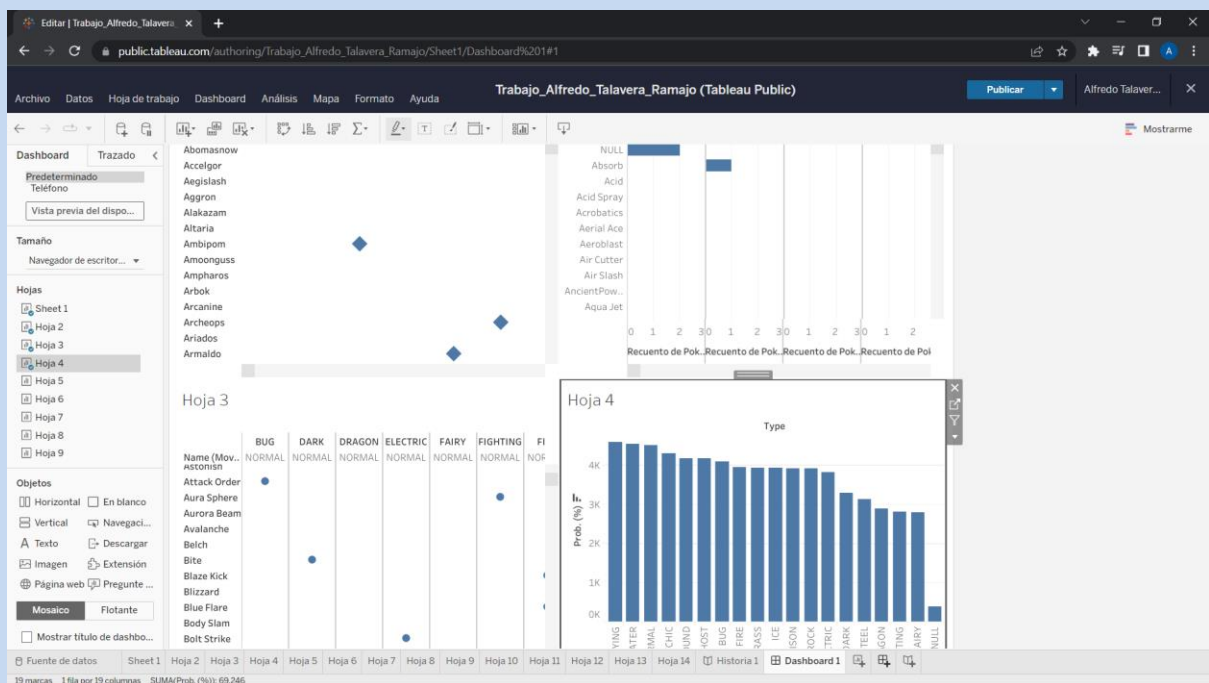
Tenemos ya algunos candidatos a ser escogidos por tener un gran ataque, ahora vamos a hacerlo con la defensa, necesitaremos un tanque (Un tanque es un pokemon en este caso con mucha defensa y que aguanta mucho)



Vemos cual es el pokémon con menos defensa

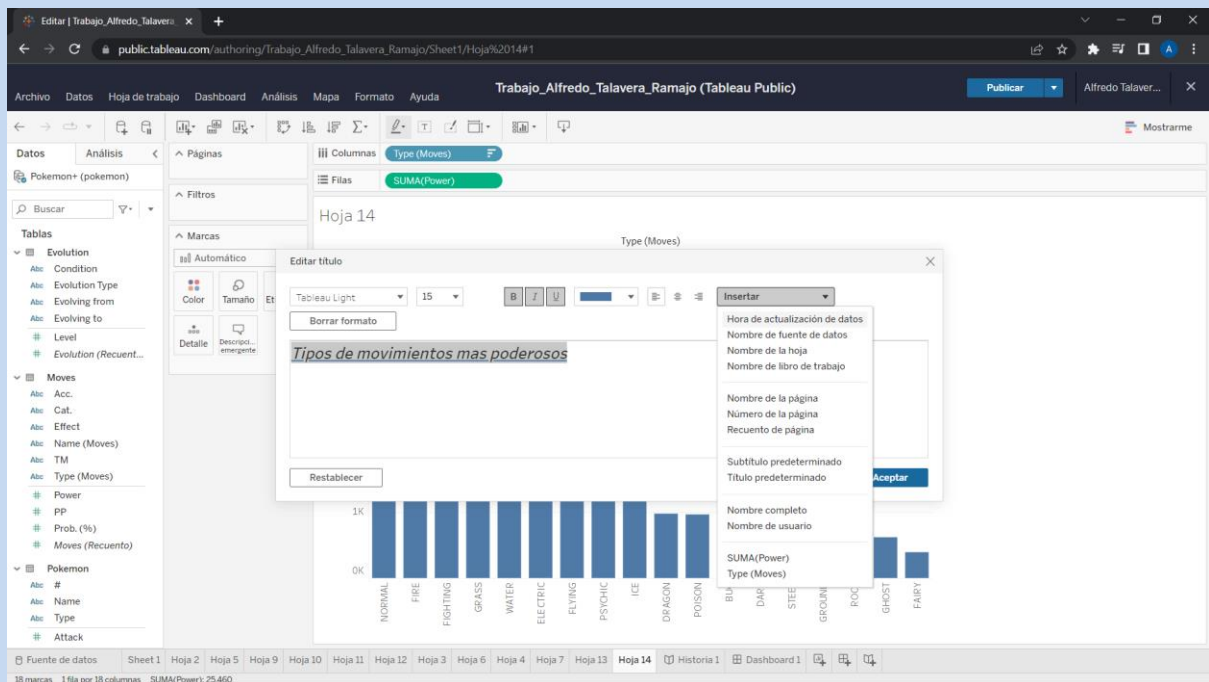


Vamos a ver todos los movimientos que hay con su efectividad, para ver si es mucho o poco efectivo, además de por su tipo, esto nos valdrá para escoger un buen set de habilidades

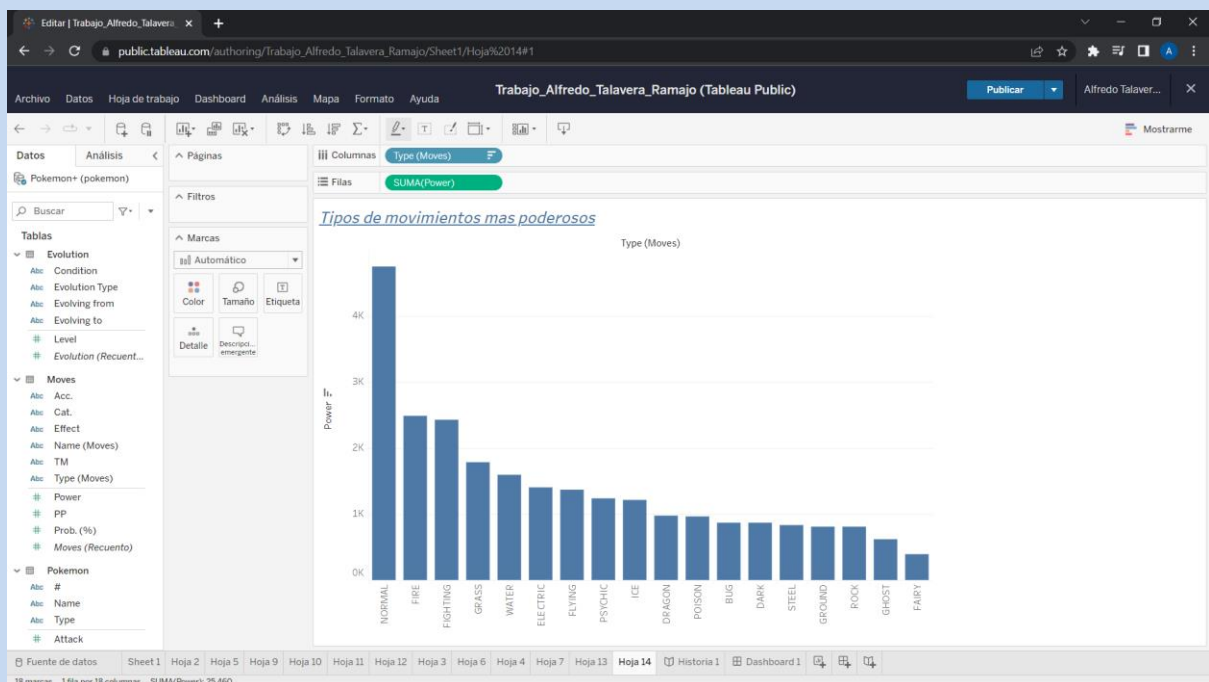


Para no sobrecargar la práctica vamos a pasar a la creación de historias y de dashboards, a parte de mostrar determinadas opciones que están disponibles en el propio programa

Tenemos la opción de cambiar el color, la tipografía, poner en cursiva, negrita, subrayar... El título que le damos a la gráfica, todo como se muestra abajo

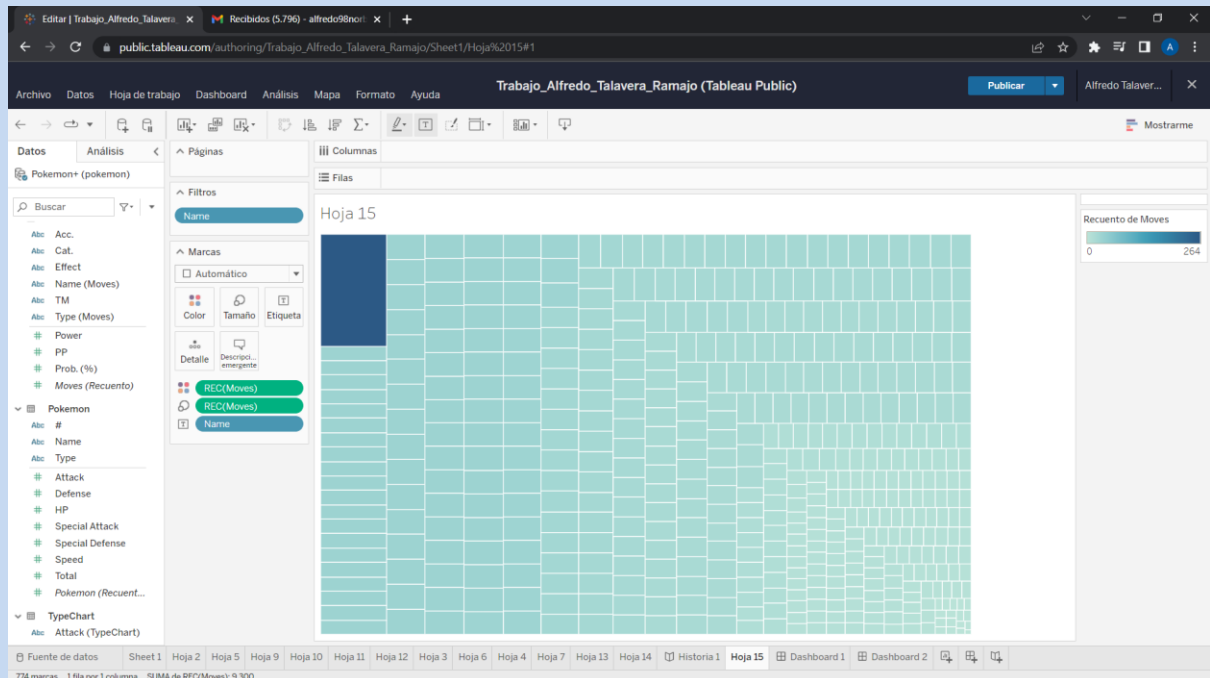


La gráfica del tipo de movimientos más poderosos quedaría así:

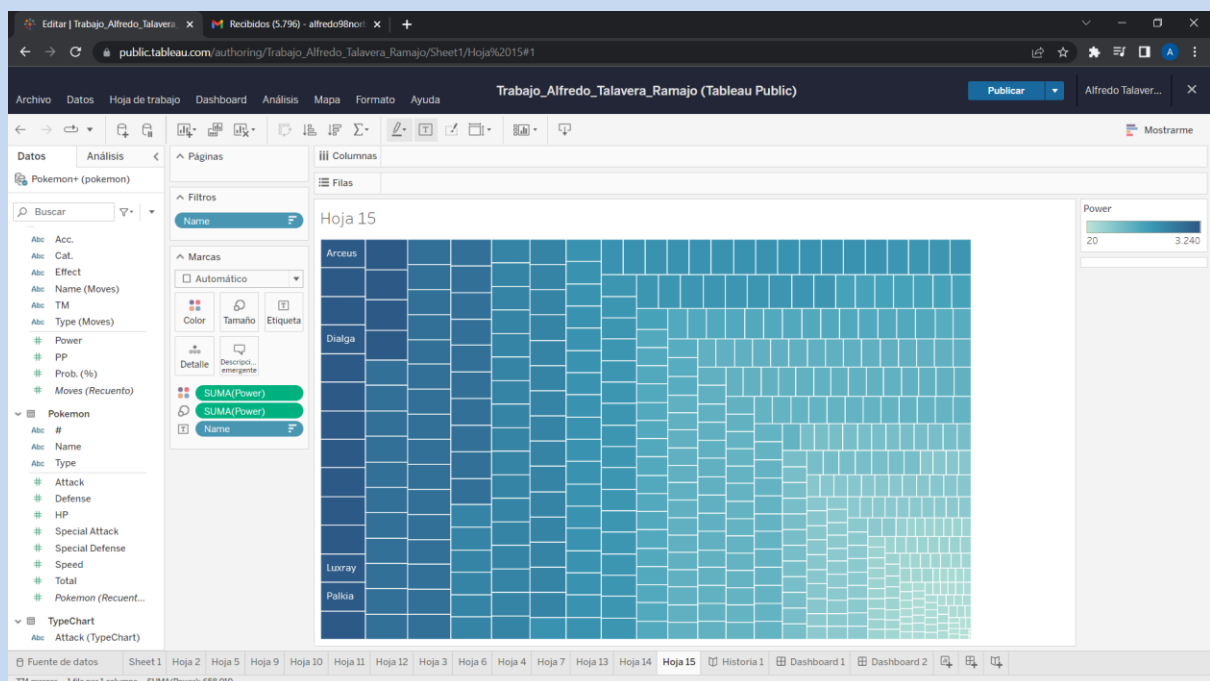


También podemos cambiar el tipo de visualización de los datos, en este caso podríamos llamarlo mosaico, donde los rectángulos son más grandes a medida de que los Pokémon tienen más movimientos disponibles

Esto se hace ya que podemos poner en los colores un campo de la tabla, o poner un campo en el tamaño, es decir, a cuanto mas datos (o más grande sea ese dato) será mas grande el rectángulo

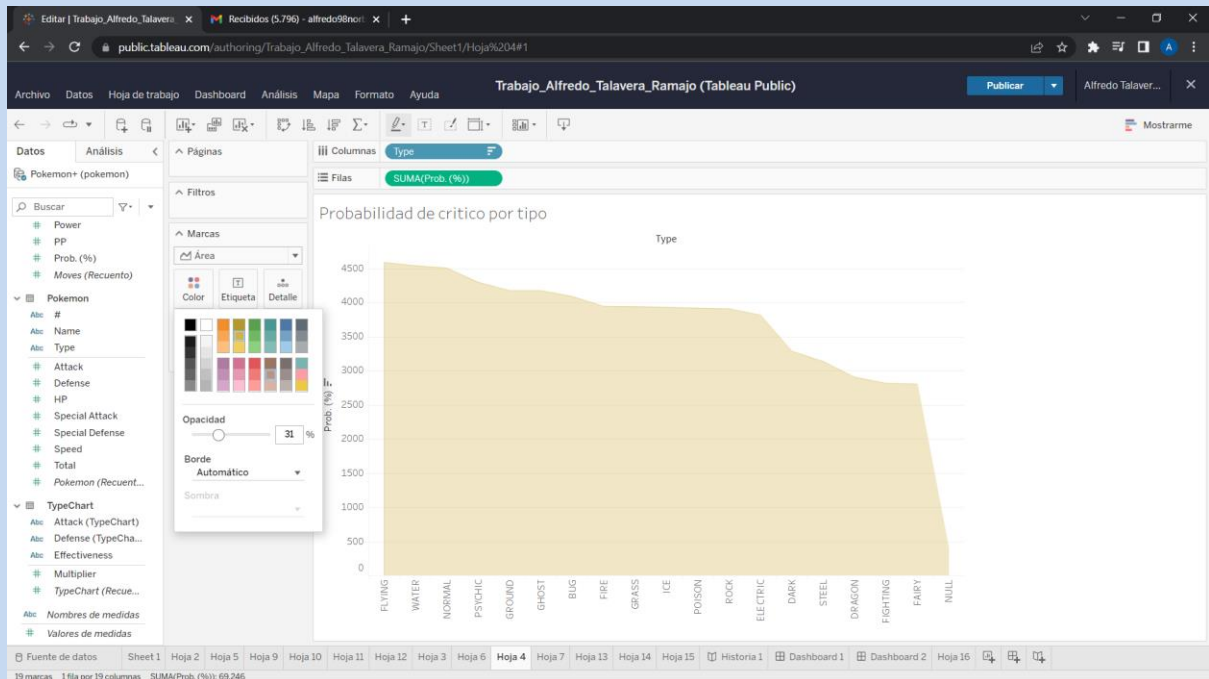


También podemos hacer lo anterior para ver que Pokemons son más poderosos

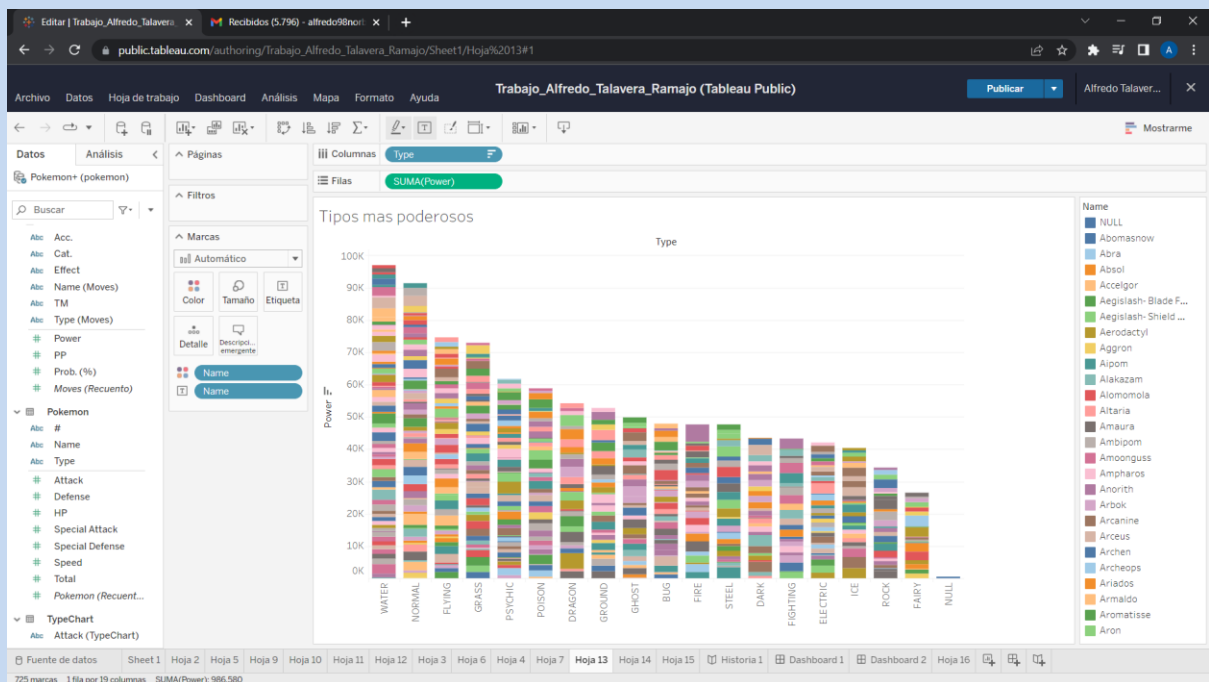




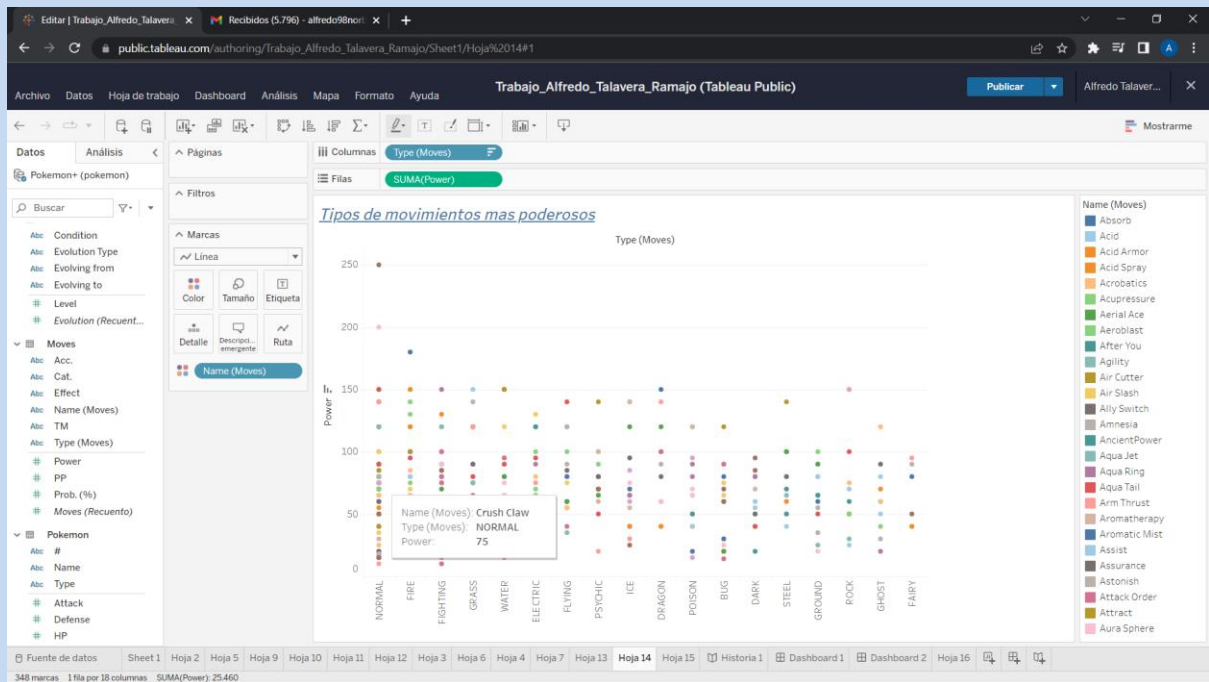
También podemos cambiar el tipo de las gráficas, y su color, además de la opacidad, como en la siguiente gráfica que os dice el tipo que más probabilidad de impacto crítico que tiene



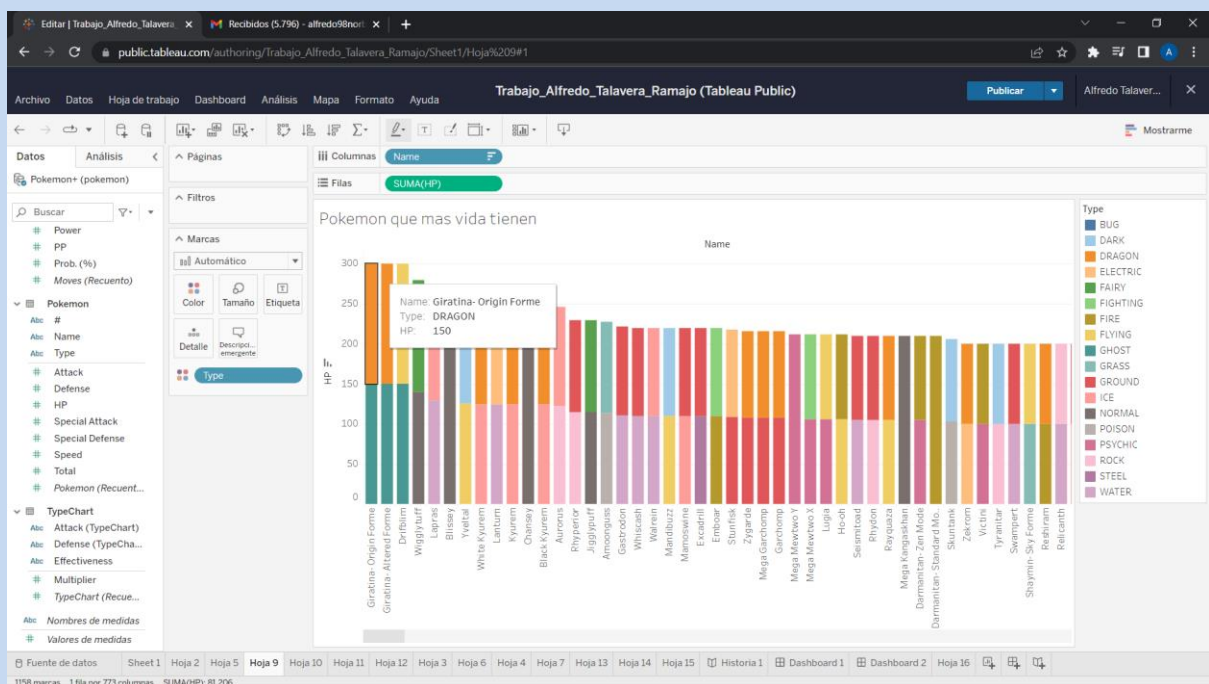
La siguiente grafica nos indica el tipo de Pokemon mas poderoso, pero los colores que nos sirve como filtro el nombre de los Pokemon



Vemos los tipos de movimientos más poderosos, y filtramos por color el nombre del movimiento

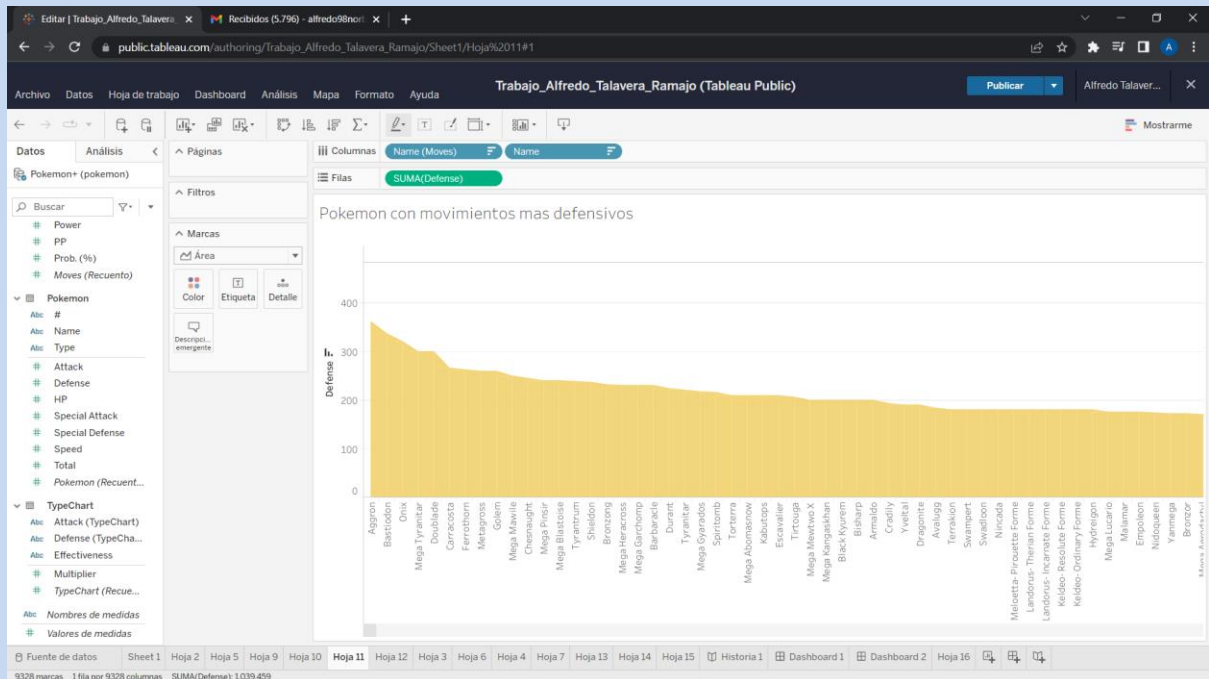


Vamos a ver los Pokemon que más vida tienen y filtramos por el tipo, ya tenemos suficientes datos para hacer un set de Pokemons perfecto y ser imbatibles





Vamos a ver además los Pokemon con movimientos mas defensivos, por si acaso el combate se pone intenso



Vamos a combinar la herramienta de Dashboard con la herramienta de historias, la herramienta de Dashboard nos permite poner varias hojas de trabajo en una misma hoja, por así decirlo, nos permite combinar varias para mejorar su visualización, y la herramienta de Historias nos permite combinar como si de un álbum se tratara varias hojas o dashboards y quedaría tal que así:

Además que nos permite cambiar el nombre del subtítulo simplemente pinchando dos veces

Y con esto nos podremos convertir en un gran entrenador Pokemon con todos los datos que hemos recabado

Así que ya sabes, hazte con todos

