KABBAJ Fatine 5SDBD

MEGA Adrian

Analyse Exploratoire et Visualisation de Données

# Introduction

Le jeu de données que nous avons retenu pour ce projet contient les sorties et ventes globales des jeux vidéo de 1980 à fin 2016. Chaque ligne correspond à un jeu vidéo sorti dans cette période. Nous avons pour informations son nom, son année de sortie, sa plateforme, son genre et son éditeur. Nous avons également le total des ventes en Europe, au Japon et en Amérique du Nord, chiffrées en millions d’exemplaires.

<https://www.kaggle.com/gregorut/videogamesales>

Nous pouvons nous poser beaucoup de questions concernant les ventes de jeux vidéo, notamment :

* Quel est le top 10 des jeux vidéo les plus vendus de tous les temps ?
* Quel éditeur est le plus productif ?
* Quel est l’éditeur « favori » des joueurs ? Mérite-t-il toujours son titre aujourd’hui ?
* Un continent est-il plus consommateur de jeux vidéo qu’un autre ? Sur quelles années ?
* Sur estimations linéaires, quel sera le genre le plus vendu en 2017 ?

Nous répondrons à chacune de ces questions en constituant une analyse du jeu de données que nous possédons, par le biais de graphiques dessinés avec le package graphique ggplot2 pour le langage R.

# Axe de Recherche 1 : Top 10 des jeux les plus vendus

Différence sur une / toutes les consoles