

Dataset: Datos de los jugadores de los mejores clanes de Clash Royale

Francisco De Santos Bouzón

30 de Octubre de 2018

Descripción

El conjunto de datos generado como parte de esta actividad práctica es sobre los datos de los jugadores que componen un clan concreto, o de todos los jugadores de los 200 mejores clanes en ese momento. El usuario indicará si quiere hacer referencia a una u otra opción, así como si va a querer descargar la imagen del o de los clanes.

Imagen identificativa



Contexto

La materia del conjunto de datos se corresponde con los datos extraídos de la web de StatsRoyale y recoge cierta información sobre los jugadores que pertenecen a los distintos clanes. La información se modifica constantemente, por lo que los resultados variarán, en mayor o menor medida, en cada una de las ejecuciones.

Contenido

Para cada jugador se recogen las siguientes características:

- **Clan:** nombre del clan al que pertenece el jugador.

- **Escudo:** enlace a la imagen del escudo del clan al que pertenece el jugador.
- **Posición:** puesto del jugador dentro de su clan.
- **Nombre:** es el alias que ha elegido cada jugador.
- **Nivel:** indica el nivel que posee cada jugador.
- **Trofeos:** muestra la puntuación total obtenida por cada jugador.
- **Donaciones:** es el número de cartas que el jugador ha dado al resto de jugadores de su clan.
- **Rol:** indica la categoría, el cargo, que ostenta el jugador dentro de su clan.

El periodo de tiempo es el momento actual, ya que los datos se van actualizando en cada consulta que realizamos, y se han recogido mediante su página web <https://statsroyale.com/es/top/clans>.

Agradecimientos

Los datos han sido recolectados desde la propia página web de [StatsRoyale](#), que han sido los encargados de recopilar y de hacer públicos y accesibles todos estos datos. Gracias a ellos por compartir la información que han ido recogiendo. Por mi parte, los datos los he extraído de las páginas HTML utilizando el lenguaje de programación Python y de diversas técnicas de *Web Scraping*.

Inspiración

Los videojuegos están revolucionando el mercado actual. Ya no es algo que se relacione con tener un ordenador en casa o una videoconsola, sino que se han llevado al terreno de la tecnología móvil, ampliando su uso a móviles y tablets. Esto, sumado a los beneficios que ya generaban antes, ha hecho que sea un mercado con una rentabilidad muy alta, por encima de industrias como la del cine. Tanto es así, y tal ha sido la expansión gracias a los nuevos móviles y tablets, que ya se ha creado una nueva categoría deportiva, los *e-sports*.

Este pequeño programa que he desarrollado para recoger información de una web de estadísticas de jugadores, podría permitir realizar un estudio de un gran volumen de datos sobre cada uno de ellos. Nos da una idea de quienes son los mejores y así poder realizar una investigación más exhaustiva.

Con la inclusión de alguna categoría más, podríamos llegar a utilizar el programa en el campo de la *minería de datos*, elaborando modelos predictivos que nos ayudaran a generar mazos de cartas que pudieran contrarrestar cada uno de los mazos rivales. Predeciríamos a qué jugadores podemos ganar utilizando ciertas cartas y cuál sería la mejor opción para poder vencer al resto.

Licencia

La licencia escogida para la publicación de este conjunto de datos ha sido **CC BY-SA 4.0 License**. Los motivos que han llevado a la elección de esta licencia tienen que ver con la idoneidad de las cláusulas que esta presenta en relación con el trabajo realizado:

- *Se debe proveer el nombre del creador del conjunto de datos generado, indicando los cambios que se han realizado.* De esta manera, se reconoce el trabajo ajeno y en qué medida se han realizado aportaciones en relación con el trabajo original.
- *Se permite un uso comercial.* Esto haría que incrementen las probabilidades de que una empresa utilice los datos generados y realicen trabajos de calidad que reporten cierto reconocimiento al autor original.
- *Las contribuciones realizadas a posteriori sobre el trabajo publicado bajo esta licencia deberán distribuirse bajo la misma.* Esto hace que el trabajo del autor original continúe distribuyéndose bajo los términos que él mismo planteó.

Código fuente y dataset

Se puede acceder tanto al código fuente escrito para la extracción de datos, como el dataset generado mediante [este enlace](#)

Recursos

1. Lawson, R. (2015). Web Scraping with Python. Packt Publishing Ltd. Chapter
2. Subirats, L., Calvo, M. (2018). Web Scraping. Editorial UOC.