2-11-2022

Guillem Calaf Vidal

IES Bernat el ferrer

A4 - EDA basat en Arbre de decisió

M05 – Projectes Big Data

Contenido

[Videogame Sales Dataset 2](#_Toc118313356)

[Per què? 2](#_Toc118313357)

[Hipòtesi 2](#_Toc118313358)

[Resolució 2](#_Toc118313359)

[Primera hipòtesi 2](#_Toc118313360)

[Segona hipòtesi 3](#_Toc118313361)

[Tercera hipòtesi 3](#_Toc118313362)

[Arbre de decisió 4](#_Toc118313363)

[Millor decisió 4](#_Toc118313364)

[Segona decisió 4](#_Toc118313365)

[Tercera decisió 4](#_Toc118313366)

# Videogame Sales Dataset

El Dataset escollit forma una recopilació de les ventes de videojocs a nivell mundial des de l’any 1980 fins al 2016 ordenat segons el nombre de ventes, consta dels següents camps: **Rànquing, Nom, Any, Gènere, Editor, Nombre de ventes a Amèrica, Europa, Japó, Altres i Globals.**

## Per què?

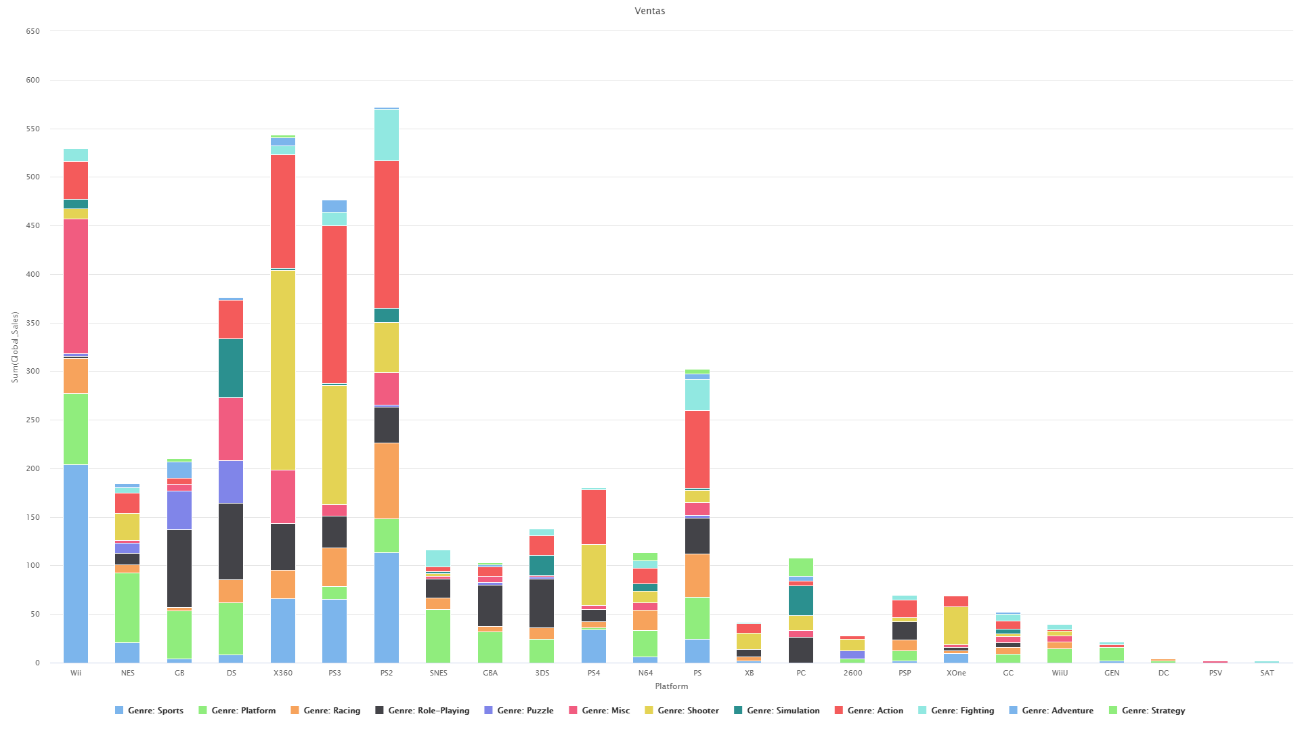
He escollit aquest Dataset ja que es un camp que m’interessa i domino, i crec que està ben estructurat per a poder fer un bon anàlisi de dades i respondre les preguntes que tinc a continuació.

## Hipòtesi

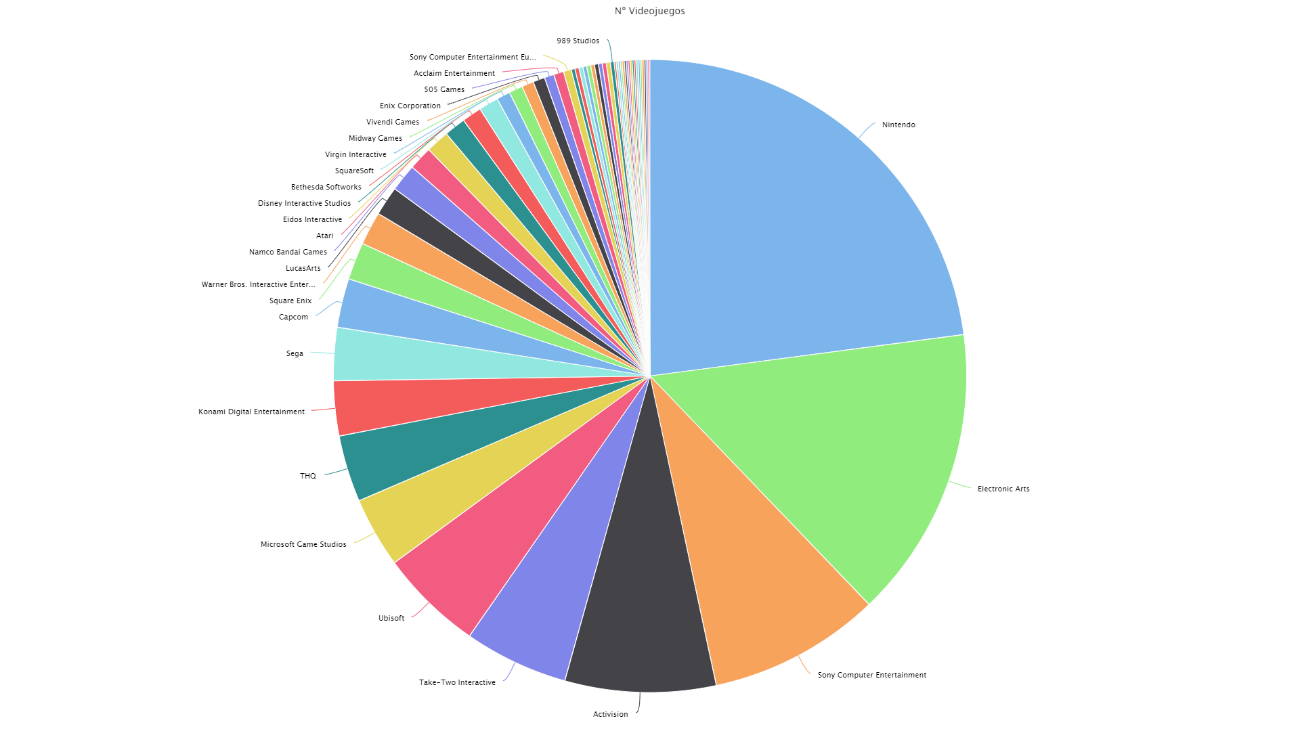
1. Quina consola té el major nombre de ventes i quin gènere tenen?
2. Quin editor ha venut més videojocs?
3. Quina és la progressió de ventes a les diferents regions?

# Resolució

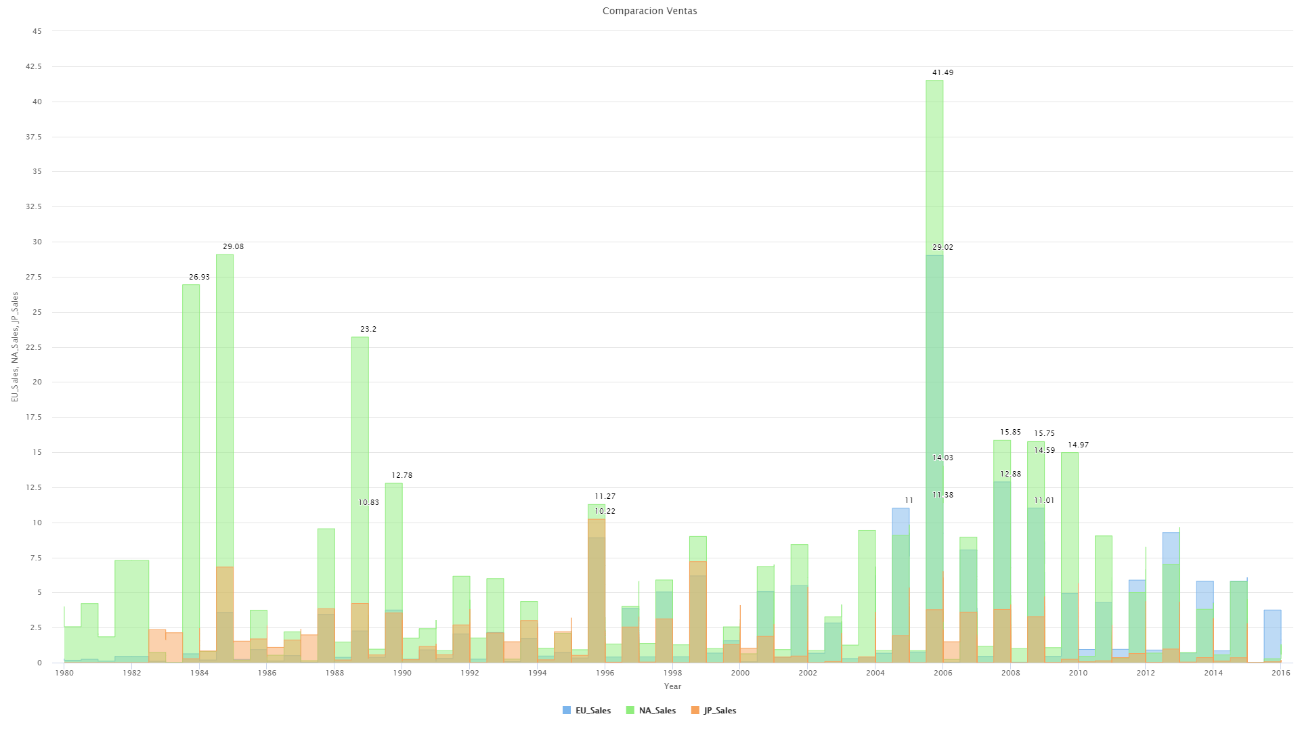
## Primera hipòtesi



## Segona hipòtesi



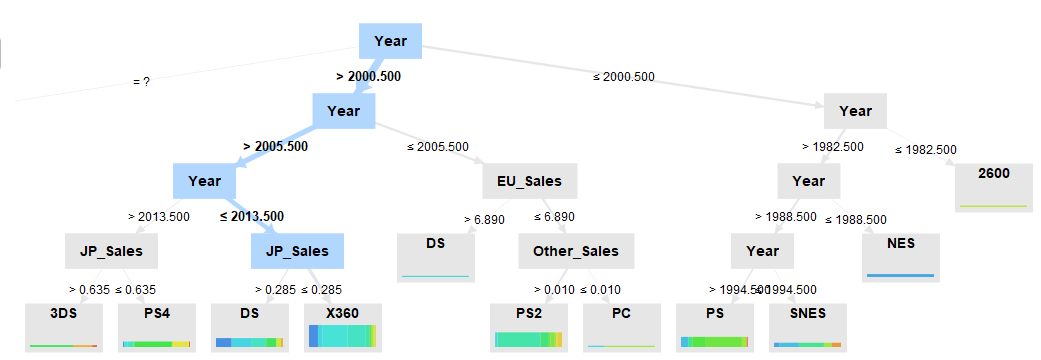
## Tercera hipòtesi



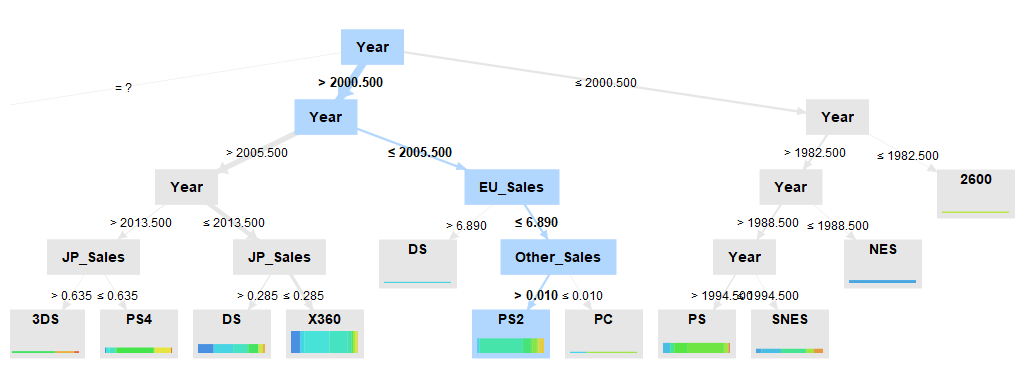
# Arbre de decisió

Per a poder fer una bona predicció de ventes segons la plataforma, ens haurem de fixar sobretot en l’any, ja que segons aquest, les ventes a una plataforma poden ser desastroses degut al poc ús d’aquesta, i també la regió on es produeixin aquestes ventes.

## Millor decisió



## Segona decisió



## Tercera decisió

