

TEMPLATE PARA ENTREGA DO PROJETO DA DISCIPLINA
Programação para Dados
Fase 2

Nome do estudante: Henrique Petiz Caetano

Este é o template para preenchimento do projeto. Para produzir o trabalho, oriente-se pela descrição do enunciado da Fase 2 do projeto.

Seu objetivo agora é montar um relatório com respostas para algumas perguntas levantadas pela empresa, bem como algumas visualizações que auxiliem na interpretação dos dados coletados.

Dicas:

- Responda corretamente cada uma das perguntas. Além disto, a resposta deve discorrer brevemente sobre os resultados obtidos (evite respostas curtas).
- Atente-se para a qualidade da pergunta e visualização proposta por você. A criatividade e dificuldade da consulta contam pontos! Procure não gerar consultas muito simples (envolva múltiplos atributos).
- Elabore gráficos com indicadores textuais (título, legenda, etc.) e padronizados de acordo com estilo customizado criado por você (alteração de elementos como cor, tamanho, estilo, etc.).
- Invista na qualidade do código (clareza, comentários, execução sem erros, boas práticas de programação, etc.)
- Invista na qualidade do relatório (apresentação geral do documento, qualidade das respostas).

A Fun Corp. preparou a seguinte lista de perguntas:

1) Quais são os dez jogos mais bem avaliados, de acordo com o Metacritic?

No caso de notas repetidas, ordenar os jogos de acordo com suas datas de lançamento (do mais velho para o mais recente).

RANK | ID | Nome do Jogo | Metritic Score | Data de lançamento | Desenvolvedores

1		45752		Disco Elysium - The Final Cut		97		2019-10-15		ZA/UM
2		64935		Persona 5 Royal		97		2022-10-20		ATLUS
3		49557		Half-Life		96		1998-11-08		Valve
4		36775		Half-Life 2		96		2004-11-16		Valve
5		32406		BioShock™		96		2007-08-21		2K Boston, 2K Australia
6		57205		Grand Theft Auto V		96		2015-04-13		Rockstar North
7		28170		Portal 2		95		2011-04-18		Valve
8		28484		Portal 2		95		2011-04-18		Valve
9		12746		Sid Meier's Civilization® IV		94		2006-10-25		Firaxis Games
10		55150		Sid Meier's Civilization® IV		94		2006-10-25		Firaxis Games

2) Para jogos de role-playing, qual o número médio e máximo de: DLCs, avaliações positivas, avaliações negativas e materiais de demonstração (número de capturas de tela e filmes, somados)?

Médias

DLC	1,27
Avaliações Positivas	2.139,13
Avaliações Negativas	350,13
Materiais de Demonstração	11,51

Máximas

DLC	2.366
Avaliações Positivas	1.477.153
Avaliações Negativas	300.437
Materiais de Demonstração	141

3) Quais são as cinco empresas que mais publicam jogos pagos na plataforma? Para tais empresas, qual o número médio e mediano de avaliações positivas de seus jogos pagos?

As 5 empresas que mais publicaram jogos pagos na plataforma foram:

Big Fish Games, com a média de 7.36 e a mediana de 5.

8floor, com a média de 4.46 e a mediana de 3.

Strategy First, com a média de 276.45 e a mediana de 23.

Laush Studio, com a média de 19.77 e a mediana de 12.

HH-Games, com a média de 10.53 e a mediana de 9.

4) O número de jogos que suportam o sistema operacional Linux cresceu entre 2018 e 2022?

Sim, de 2018 à 2022 houve um crescimento de **124** jogos suportados para Linux.

5) Formule e responda mais UMA pergunta de negócio que você acredite que seja pertinente para o problema em questão.

Pensando em traçar tendências de consumo no mercado e lançar jogos com alta procura, quais são os 5 idiomas suportados mais comuns entre os jogos disponíveis?

Os **5** idiomas mais usados nos jogos são:

Inglês, disponível em 67.598 jogos.

Alemão em 16.083 jogos.

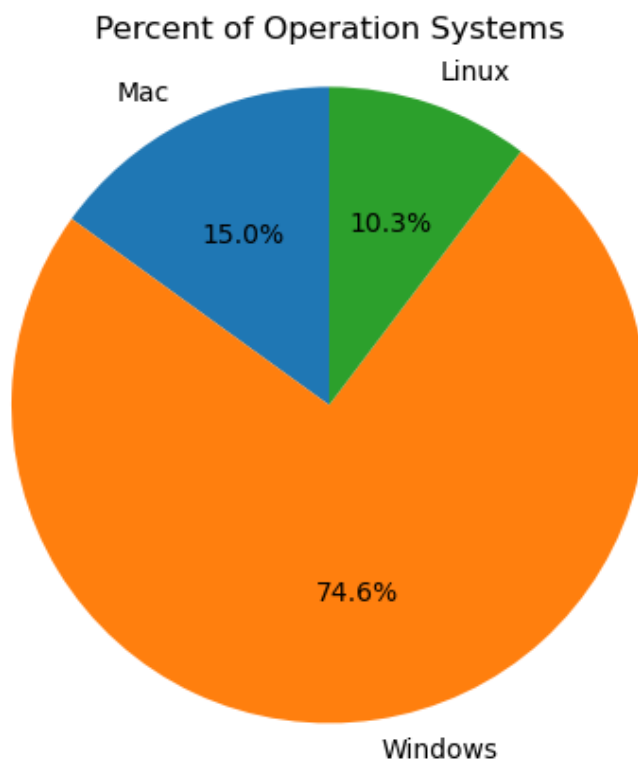
Chinês Simplificado aparecendo em 16.046 jogos.

Francês, disponível em 15.585 jogos

Russo, em quinto lugar aparecendo em 15.067 jogos.

Durante a contabilização, foram constatados dados com má formatação na coluna de idiomas suportados, mas o número era relativamente insignificante comparado com a quantidade dos outros dados computados, então estes foram desconsiderados.

6) GRÁFICO 1: Percentual de jogos que possuem suporte para cada sistema operacional.

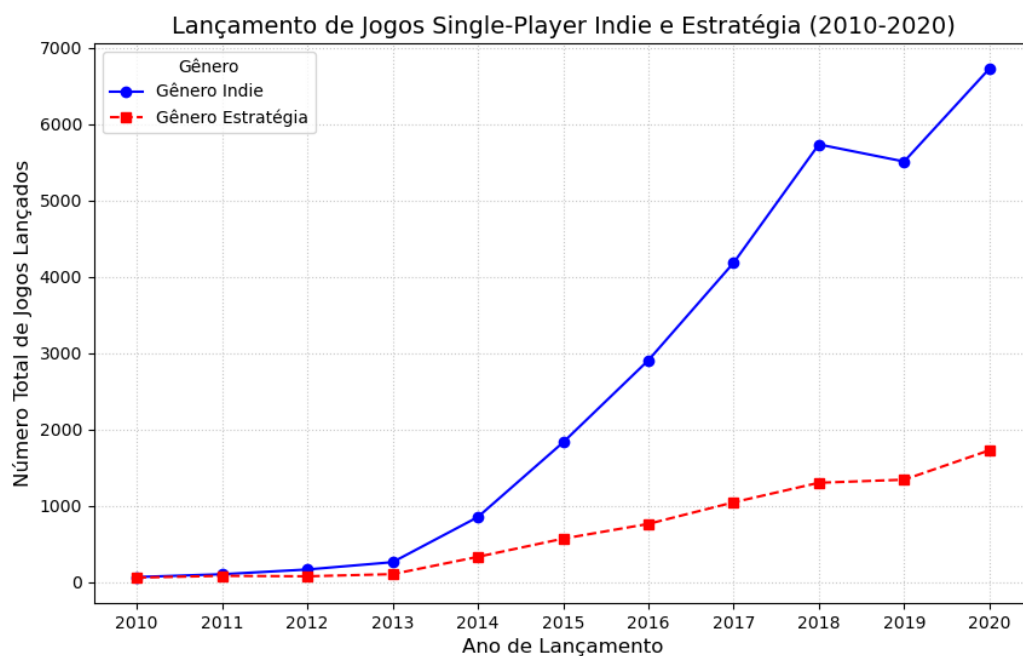


O gráfico apresenta uma clara discrepância entre o uso de sistemas operacionais para jogos, sendo o Windows dominante com mais de 70% em comparado com os concorrentes Linux e Mac.

7) GRÁFICO 2: Número total de jogos single-player do gênero Indie e estratégia lançados por ano entre 2010 e 2020.

Mostrar tendência para cada gênero separadamente, mas no mesmo gráfico.

Em um total de 35.724 jogos, o cálculo nos mostra que a tendência de 2010 à 2020 são os jogos **Indie**, tendo sido lançados no total **28.328** nestes 10 anos, enquanto os jogos de **Estratégia** se encontram muito abaixo, com o número total de lançamentos em **7.396**.



8) GRÁFICO 3: Um gráfico que explore outros aspectos dos dados coletados.

Levando em conta que após a pandemia, todo o funcionamento de plataformas online e tempo de tela dos usuários cresceu exponencialmente, propus um gráfico que apresenta o crescimento no número de jogos pagos a partir de 2021, pensando em traçar comportamento de compra.

O gráfico apresenta que **24.524** jogos pagos foram lançados neste período.

