**Documentation R**

**Fonctionnalité**

L’application shiny est un appui complémentaire à notre analyse réalisé via notre R markdown.

Cette application s’appuie sur 2 tables de base : la table Pokémon et la table type

L’objectif de cette application est de permettre à son utilisateur d’avoir un accès total aux différentes analyses pour qu’il puisse observer et tirer ses conclusions par lui-même.

Sur la première feuille nous pouvons observer un graphique qui exposent les Pokémons ainsi que leur statistique choisi.

Ce graphique est régulé par deux filtres :

* Un filtre permettant de choisir le type parmi les 15 types différents
* Un filtre permettant de choisir la statistique voulu parmi les 5 possible

La deuxième feuille représente des tableaux, interactif avec le premier graphique ou, en fonction de la statistique choisi, le top 5 des meilleurs Pokémons ainsi que le bot 5 des Pokémons les moins bon dans cette statistique. Ces tables nous permettent d’observer les autres statistiques des Pokémons pour se donner une bonne opinion quant à leur force globale.

La troisième table est composée de graphique non itératif ou l’on retrouve le nombre de Pokémon ayant un type (lorsque les Pokémons ont deux types ils sont comptés une fois dans chaque colonne)

Le second graphe nous ressort des informations sur chaque statistique telle que la moyenne ou encore les extrêmes.

**Fiche technique**

Pour le bon fonctionnement de cette application nous avons :

Un fichier UI qui comporte :

L1-10 : importation des données et des packages nécessaires

L22-25 : La conception des filtres

L30-35 : création des différentes tables

Un fichier server qui comporte :

Nous avons la création des différents graphiques ainsi des différents tableaux

***Pour une nécessité particulière consulté le code commenté***