**分析结果总结**

本课程《数据分析与挖掘》期末大作业我选择Kaggle上的“Video\_Games\_as\_as\_22\_Dec\_2016”数据集进行实验。该实验目的为通过使用课堂上学过的内容，对数据进行分析与挖掘，为视频游戏相关内容进行分析。

该数据集包括以下内容——

* Name：游戏名称
* Platform：游戏平台
* Year\_of\_Release：发布年份
* Genre：游戏类型
* Publisher：出版商
* NA\_Sales：北美销量
* EU\_Sales：欧洲销量
* JP\_Sales：日本销量
* Other\_Sales：其他地区销量
* Global\_Score：全球总销量
* Critic\_Score：评论家评分
* Critic\_Count：评论家数量
* User\_Score：用户评分
* User\_Count：用户数量
* Developer：开发商
* Rating：年龄评级

具体实验步骤与结果参考*finalwork.ipynb*,下是对结果的分析。

* 销售趋势：

视频游戏销量在2005年-2010年达到顶峰后逐渐下降。

* 销售平台：

PS2是最受欢迎的销售平台，其次是X360和PS3。

* 游戏类型：

动作游戏销量最高，其次是体育游戏和射击游戏。

* 游戏评分

评论家评分与销量成弱正相关关系。

* 销量关系

北美和欧州销量对全球销量的预测最重要，与随机森林模型结果一致。