



Pokémon Go!

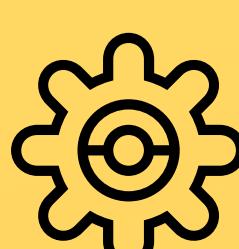


AUTORES: Equipo 2

Altamirano Romo L. G. || García Támez J. M. || González Baltazar J. G. || Herrera Dueñas R. E.

Asegúrate de usar contrincantes apropiados, ya que estas peleas no son fáciles...

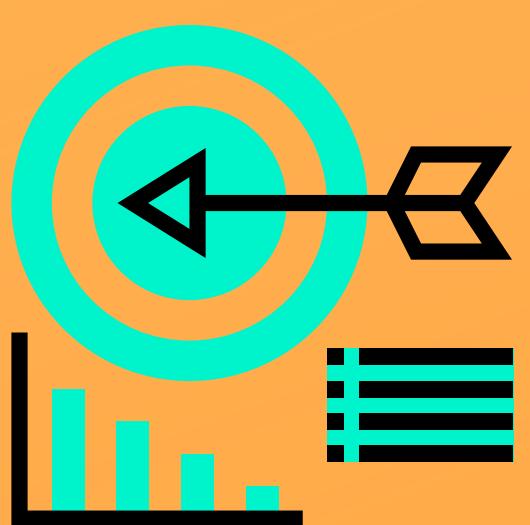
INTRODUCCIÓN



En los combates de competición en las ligas Pokémon cada día se hace más difícil tener un equipo de tres balanceado para lograr la derrota del contrincante. Los combates son una forma para definir quien es el mas fuerte. Al derrotar tres tipos de Pokémon antes de que tu propio equipo de tres sea derrotado, por lo que recibir menos daño es tan valioso como hacer más daño.



OBJETIVO



Filtrar e identificar que Pokémon es adecuado utilizar para ganar un combate de cualquier tipo, basándonos en el ataque, rapidez, tipo y debilidad.

RECURSOS

Las librerías utilizadas principalmente para la visualización de los datos y realizar gráficas:

- Pandas
- Seaborn
- Matplotlib



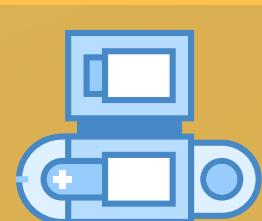
1 BASE DE DATOS



2 PYTHON



3 NUEVA BASE DE DATOS



METODOLOGÍA

Se realizó una limpieza de datos, en el que eliminamos las columnas que no eran necesarias para la correcta manipulación de datos, así como, también los espacios vacíos en cada celda los convertimos en "0" si la columna era numérica y en "NA" si la columna era carácter.

Se agrego una nueva columna la cual es llamada "Weakness", en ella podemos encontrar la debilidad de cada tipo de Pokémon, ya que es muy importante al momento de seleccionar los Pokémon.

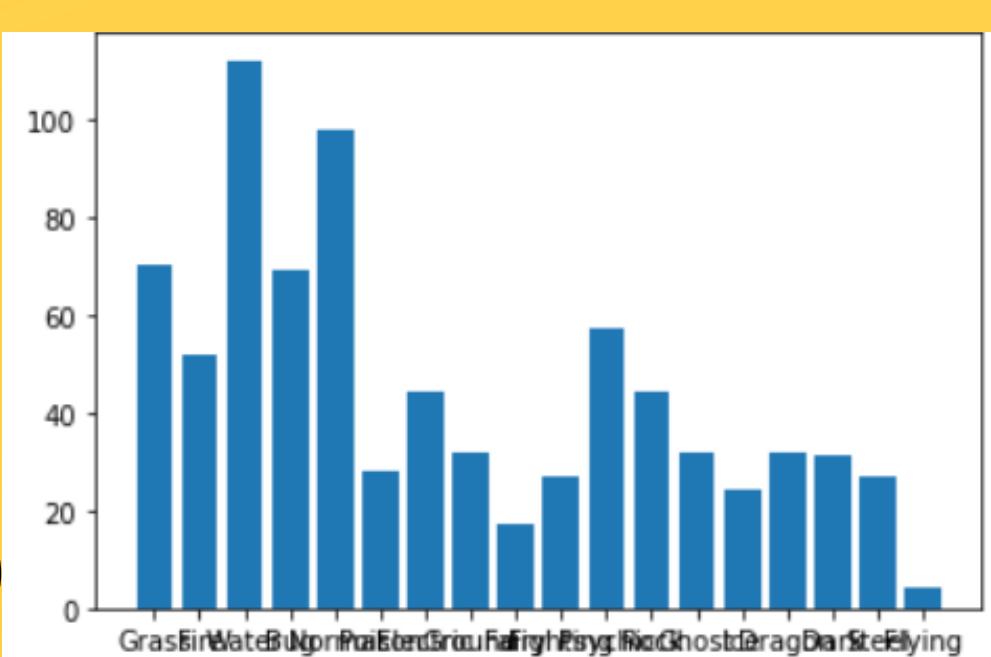
Esto con la finalidad de tener una mejor selección de tu equipo a la hora de combatir.



RESULTADOS

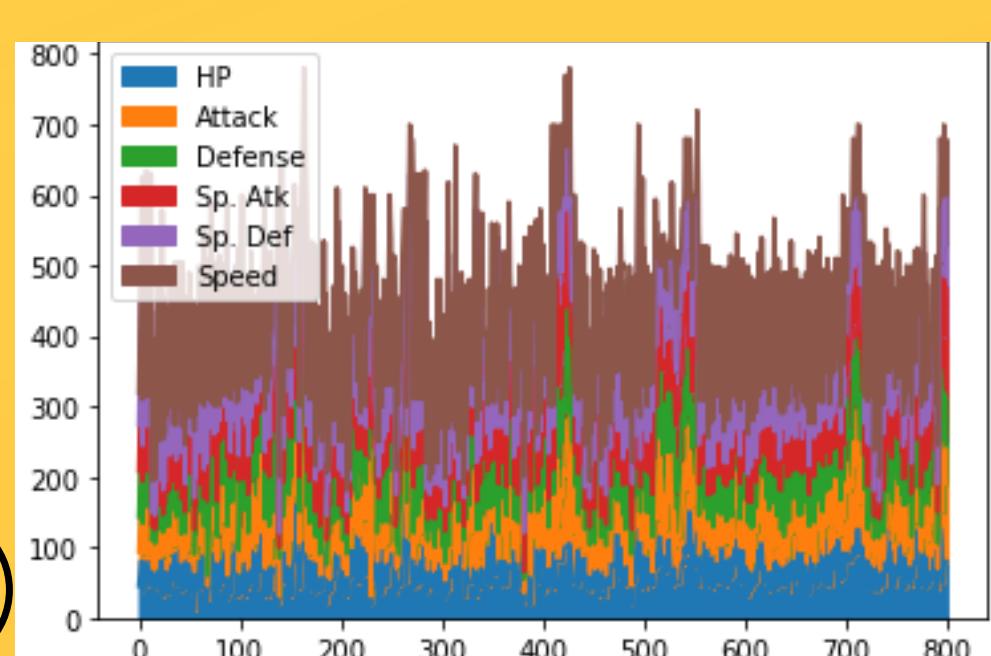


RESULTADOS



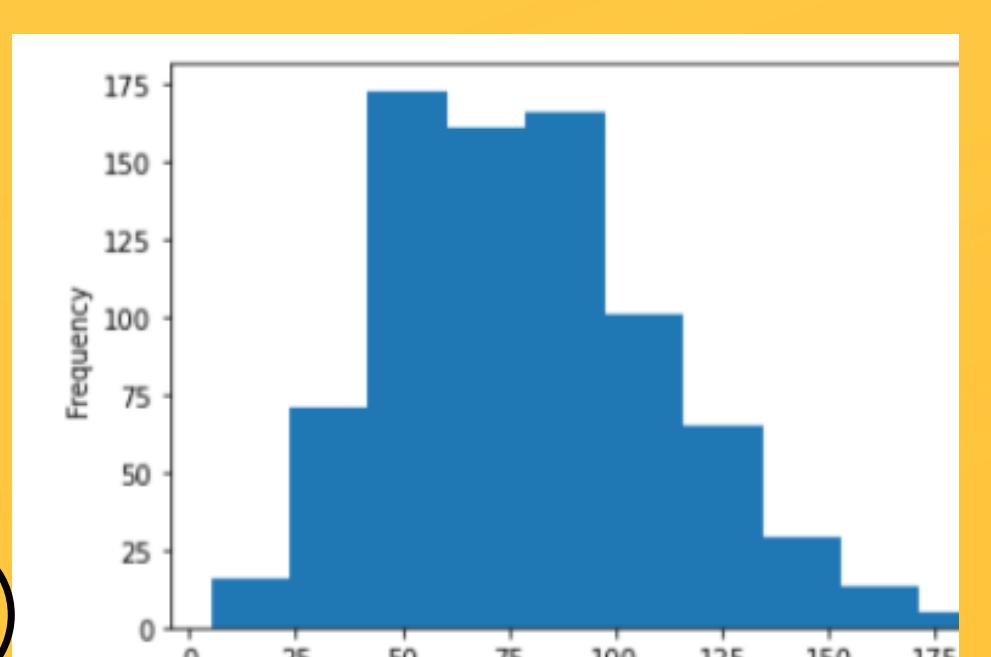
(A)

En el gráfico (A) se puede observar la filtración de los datos según el tipo, así mismo, la frecuencia de cada tipo de Pokémon que existe en la base de datos.



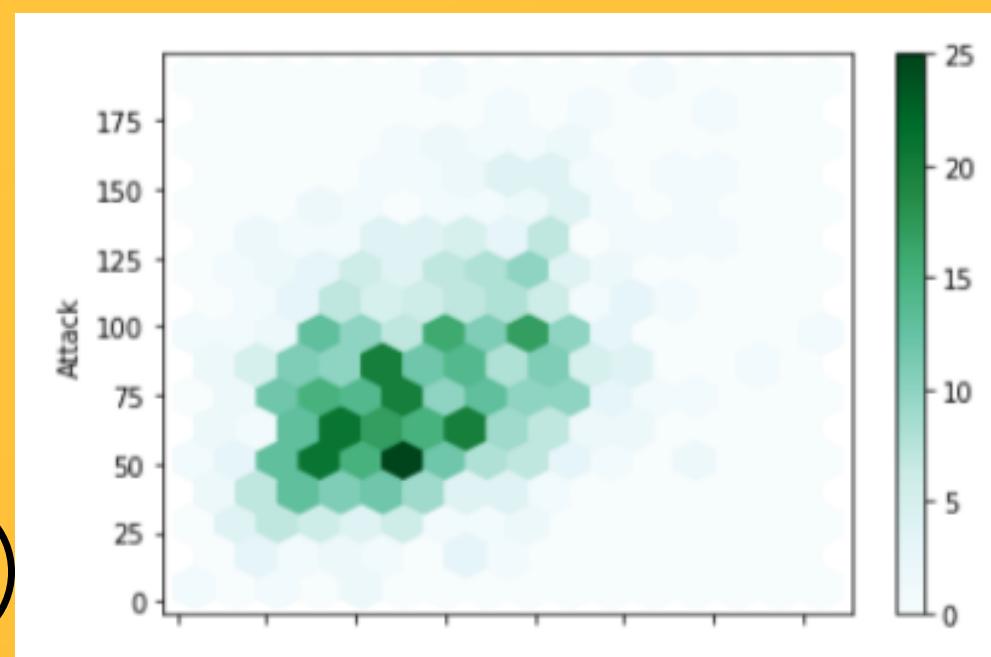
(B)

En este gráfico (B) se observa a detalle la repartición de los puntos de ataque, defensa, velocidad, vida, super ataque y super defensa, siendo así las mas significativas ataque (naranja) y velocidad (cafe).



(C)

Del gráfico anterior (B) tomamos de referencia los valores de ataque y velocidad para identificar en (C) el rango de donde se encuentra la mayor cantidad de Pokémon independientemente del tipo que sea.



(D)

Finalmente en el gráfico (D) se observa la dispersión de los datos donde el ataque y la velocidad tiene mayor correlación, es decir, donde los puntos de ataque y velocidad son más fuertes.

Ver gráficos mas a detalle en Recursos: QR 2 Python

CONCLUSIONES



Se cumplió el objetivo gracias a la filtración de los datos y al agregar la columna de debilidades a nuestra base de datos, con la finalidad de identificar a los Pokémon con mejor relación y puntaje en ataque y velocidad. Ya que en las gráficas obtenidas se visualiza la identificación de los Pokémon mas fuertes. Y futuramente se pueden hacer filtraciones de otras características como defensa y vida y/o super ataque y super defensa. Así mismo esta base de datos es útil para futuros nuevos entrenadores Pokémon.