

Университет ИТМО

Практическая работа №3  
по дисциплине «Визуализация и моделирование»

**Автор:** Логвинов Лев Анатольевич

**Поток:** 11.03.02

**Группа:** К3220

**Факультет:** ИКТ

**Преподаватель:** Чернышева А.В.

Санкт-Петербург, 2021 г.

Ссылка на датасет: <https://www.kaggle.com/gregorut/videogamesales>

Данный датасет содержит список видеоигр, у которых было продано более 100 тыс. копий. В датасете представлена информация о самих играх (название, платформа, год выпуска и т.п.), а также объемы их продаж на различных территориях (Северная Америка, Европа, Япония, остальной мир) и по всему миру в целом.

Название столбца	Данные, хранящиеся в столбце	Тип данных	Шкала
Rank	Рейтинг общих продаж	Целое число	Порядковая
Name	Название игры	Строка	Номинальная
Platform	Платформа выпуска игры	Строка	Номинальная
Year	Год выпуска игры	Целое число	Относительная
Genre	Жанр игры	Строка	Номинальная
Publisher	Издатель игры	Строка	Номинальная
NA_Sales	Продажи в Северной Америке (млн.)	Число с плавающей точкой	Относительная
EU_Sales	Продажи в Европе (млн.)	Число с плавающей точкой	Относительная
JP_Sales	Продажи в Японии (млн.)	Число с плавающей точкой	Относительная
Other_Sales	Продажи в остальном мире (млн.)	Число с плавающей точкой	Относительная
Global_Sales	Общий объем продаж по всему миру	Число с плавающей точкой	Относительная

Столбцы датасета были проверены на наличие ошибочных данных. Были получены все уникальные значения столбцов Platform (содержащий данные о платформе, на которую была выпущена игра) и Genre (содержащий данные о жанре игры).

```
df_n["Platform"].unique()

array(['Wii', 'NES', 'GB', 'DS', 'X360', 'PS3', 'PS2', 'SNES', 'GBA',
      '3DS', 'PS4', 'N64', 'PS', 'XB', 'PC', '2600', 'PSP', 'XOne', 'GC',
      'WiiU', 'GEN', 'DC', 'PSV', 'SAT', 'SCD', 'WS', 'NG', 'TG16',
      '3DO', 'GG', 'PCFX'], dtype=object)
```

```
df_n["Genre"].unique()

array(['Sports', 'Platform', 'Racing', 'Role-Playing', 'Puzzle', 'Misc',
      'Shooter', 'Simulation', 'Action', 'Fighting', 'Adventure',
      'Strategy'], dtype=object)
```

Ячейки датасета были проверены на отсутствие данных (значение ячейки = NULL). Так как пустых ячеек оказалось немного (271 в столбце Year и 58 в столбце Publisher), учитывая, что в датасете около 16500 строк, было решено удалить строки, содержащие данные ячейки, так как это почти не повлияет на целостность датасета.

```
cols = list(df_n.columns)
df_na = {col: list(pd.isna(df_n[col])).count(True) for col in cols}
df_na

{'Rank': 0,
 'Name': 0,
 'Platform': 0,
 'Year': 271,
 'Genre': 0,
 'Publisher': 58,
 'NA_Sales': 0,
 'EU_Sales': 0,
 'JP_Sales': 0,
 'Other_Sales': 0,
 'Global_Sales': 0}
```

Были получены данные о столбце Year, представляющем информацию о дате выхода игры (максимальное, минимальное, среднее значения, а также медиана, мода и интерквартильный размах). В целом для анализа датасета важны все представленные значения, то есть выбросов нет.

```
print(df_n["Year"].max())
print(df_n["Year"].min())

2020.0
1980.0

year_stat = {"mean": df_n["Year"].mean(),
             "median": df_n["Year"].median(),
             "mode": df_n["Year"].mode().to_list(),
             "interquartile_range": df_n["Year"].quantile(0.75) - df_n["Year"].quantile(0.25),
             }

year_stat

{'mean': 2006.4055613528942,
 'median': 2007.0,
 'mode': [2009.0],
 'interquartile_range': 7.0}
```

#### Проблемы в данных:

1. Столбец Year - Пустые ячейки. Способ решения: удалить строки, содержащие пустые ячейки. Также можно заменить на среднее значение, моду или медиану, так как они не сильно разнятся, учитывая рассматриваемый диапазон.
2. Столбец Publisher - Пустые ячейки. Способ решения: удалить строки, содержащие пустые ячейки.
3. В столбцах, хранящих данные об объемах продаж (NA\_Sales, EU\_Sales, JP\_Sales, Other\_Sales, Global\_Sales), есть выбросы (подробнее в Jupiter), однако, я не считаю, что это является проблемой, которую нужно обработать, потому что данные потеряют свою целостность. Очевидно, что есть игры, которые выстрелили, из-за чего их продажи в несколько раз превышают продажи остальных игр и очевидно, что таких игр не много. Я считаю, что для дальнейшей визуализации эти данные важны.

#### Гипотезы:

1. Около 5% игр имеют значение общего количества продаж сильно большее, чем у остальных 95% (в 3, 5, 10 раз больше).
2. Около 90% игр имеют значение общего количества продаж до 1 миллиона включительно.
3. Жанр Action был популярен на протяжении всего времени (1980-2018) - при исследовании количества игр в жанре action для каждого года, игры с данным жанром будут входить в топ 3.
4. Пиком продажи копий игр по всему миру является 2009 год.
5. Наиболее популярным издателем игр, имеющим наибольшее число проданных копий, является Nintendo.
6. С развитием PlayStation (PS, PS2, PS3) рос спрос на игры, выпускаемые на данную консоль.
7. Наиболее популярная игра была выпущена после 2000 года.
8. Наиболее популярные в Японии игры имеют жанр Role-playing