

Praca Domowa Nr 3

czyli analiza danych z portalu stackoverflow.com

Zuzanna Mroczka i Lizaveta Sauchanka

Spis treści

1. Nasze cele
2. Wyniki z forum Coffee
3. Wyniki z forum Beer
4. Wyniki z forum Gaming
5. Podsumowanie

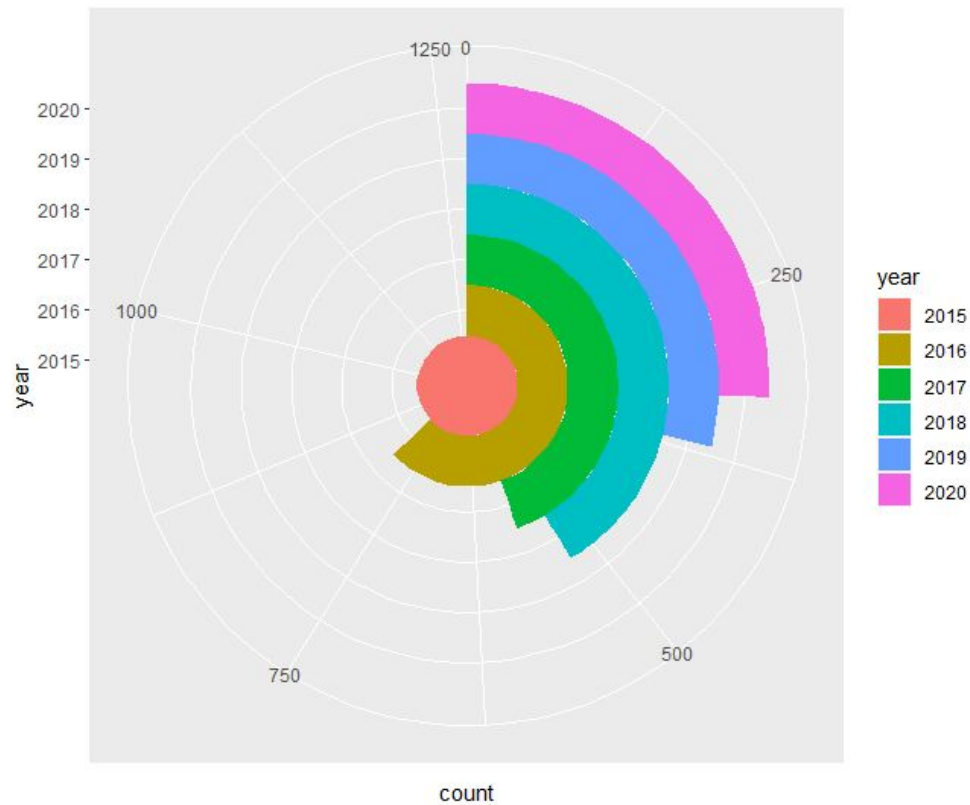
Cele

Naszym głównym celem było zbadanie różnych tendencji, które panują na wybranych przez nas forach (czyli Coffee, Beer oraz Gaming).

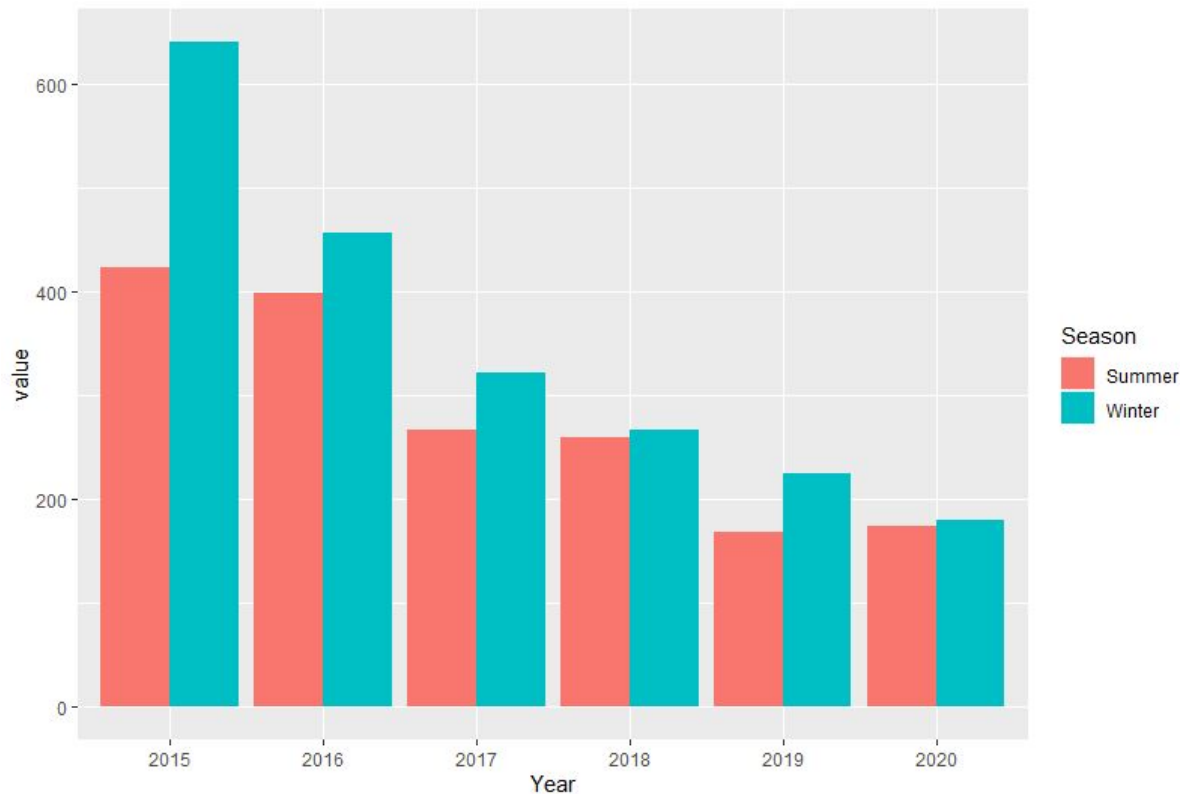
Zbadałyśmy przykładowo jak na przestrzeni lat oraz różnych okoliczności zmienia się aktywność użytkowników czy też jakie gry cieszą się popularnością. Analizy dopasowałyśmy pod kątem tego, czego dane forum dotyczy, jakie to ma dla niego znaczenie oraz czy będzie to ciekawe z punktu widzenia odbiorcy.

Dodatkowo chciałyśmy również sprawdzić jak pandemia wpłynęła na liczbę postów.

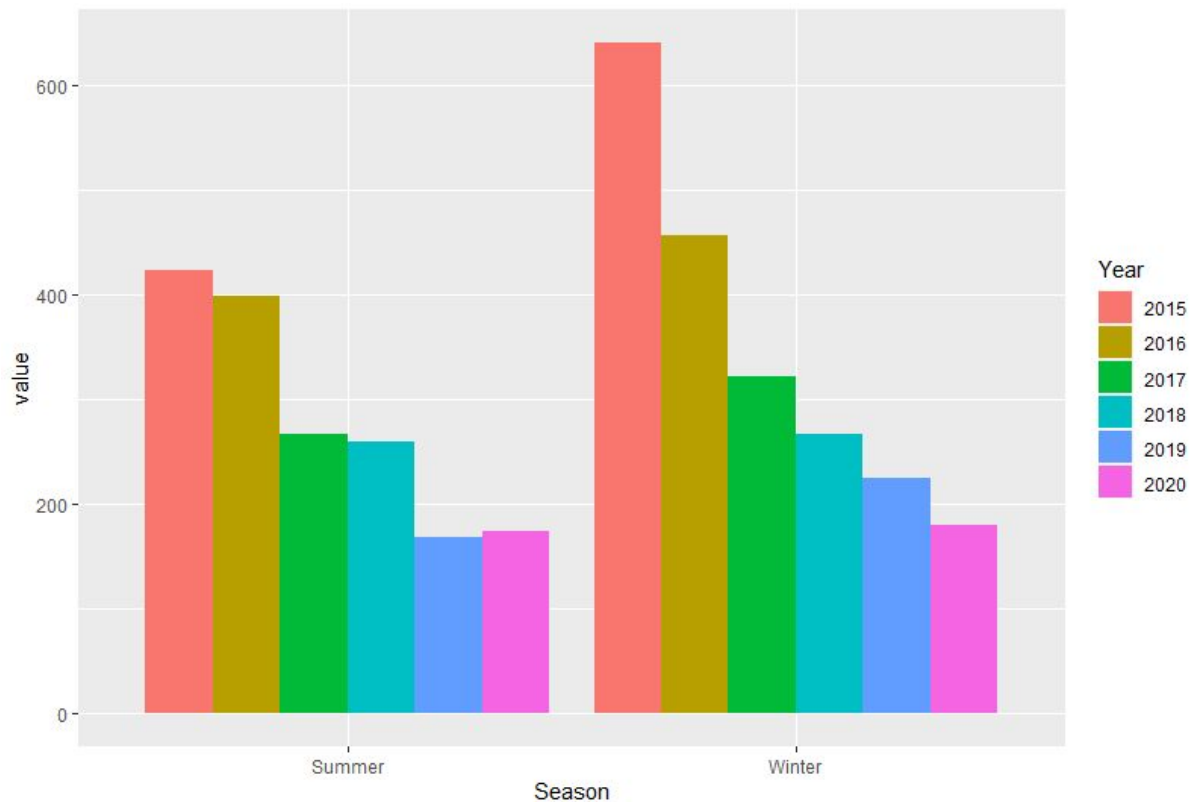
Popularność forum Coffee



Popularność forum Coffee względem pory roku



Popularność forum Coffee względem pory roku



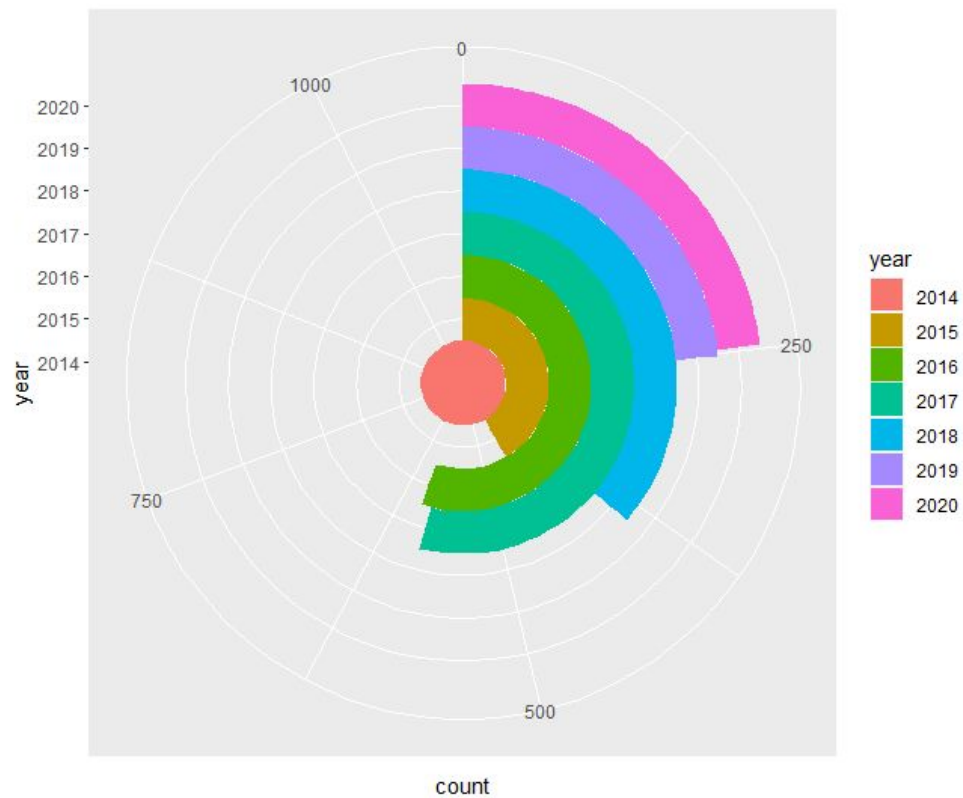
Nasza ocena popularności forum Coffee

Na podstawie danych z forum Coffee:

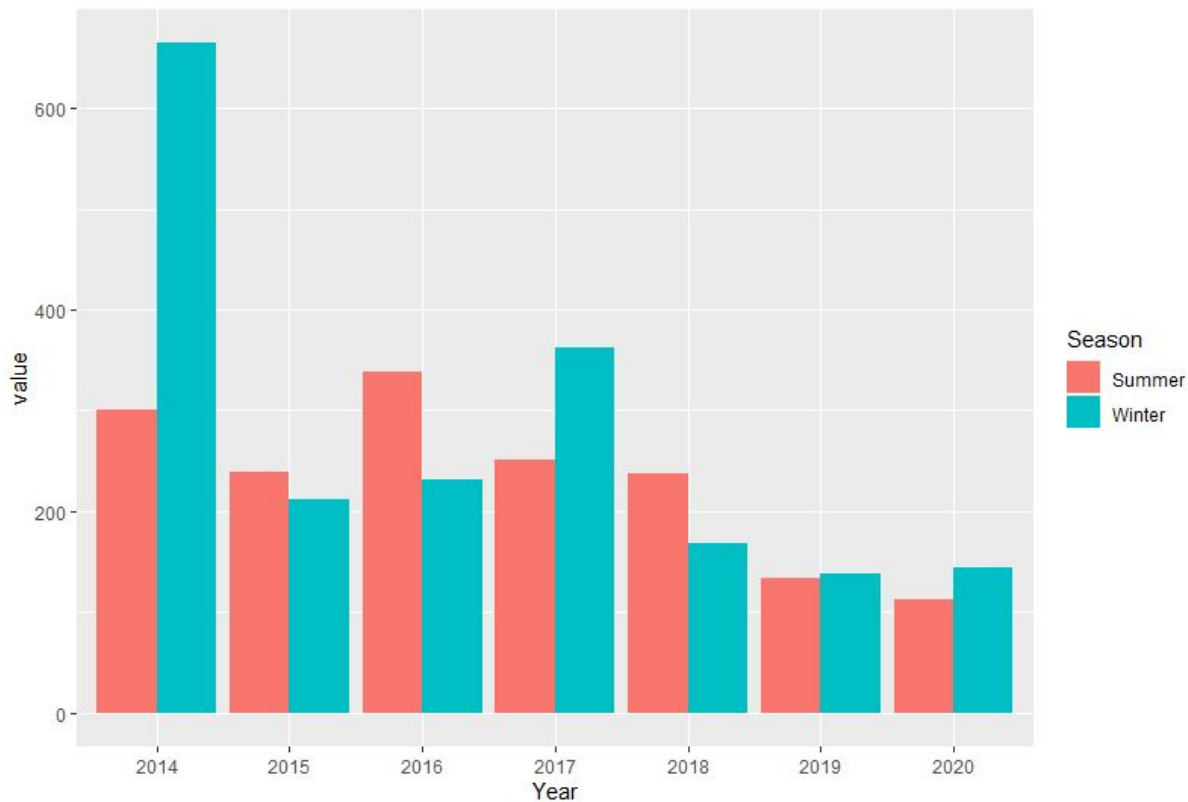
- ❖ Popularność forum Coffee maleje,
- ❖ W zimną porę roku liczba postów jest większa niż w ciepłą porę roku,
- ❖ Podczas pandemii COVID-19 liczba publikacji zmalała,
- ❖ Na początku pandemii COVID-19 (czyli latem 2020) liczba publikacji wzrosła w porównaniu do lata 2019 roku,
- ❖ W roku zakładania (2015) forum Coffee była osiągana największa liczba publikacji.



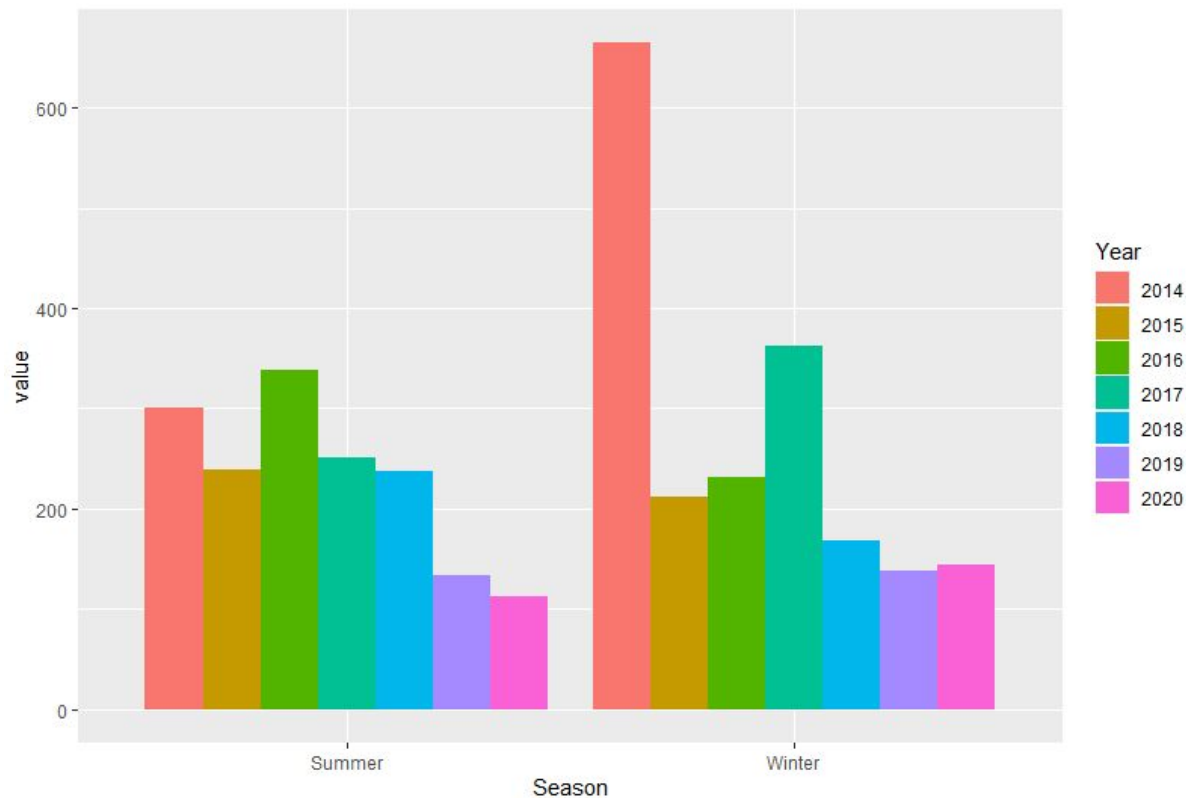
Popularność forum Beer



Popularność forum Beer względem pory roku



Popularność forum Beer względem pory roku



Nasza ocena popularności forum Beer

Czemu liczba publikacji w 2016 oraz 2017 roku nie maleje, a rośnie?

- ❖ w 2016 liczba głównych spotkań/festiwali wynosi* 32, w 2017 - 29, natomiast w 2018 ta liczba wynosi 20, 2019 - 21, 2020 - 5 (ze względu na pandemię).

Inne wyniki:

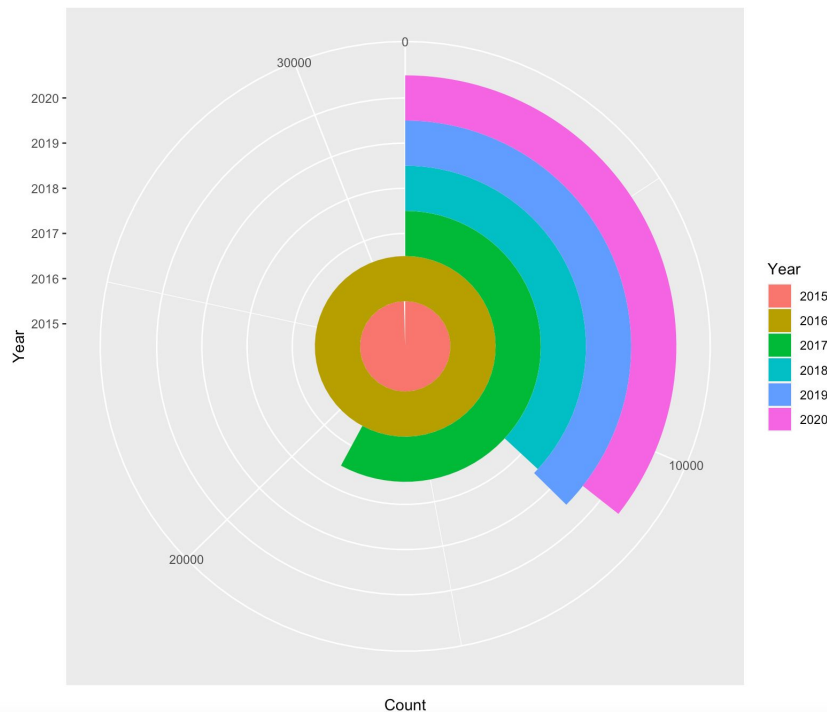
- ❖ W roku zakładania (2014) forum Beer była osiągana największa liczba publikacji.

* na podstawie portalu <https://www.ratebeer.com/>

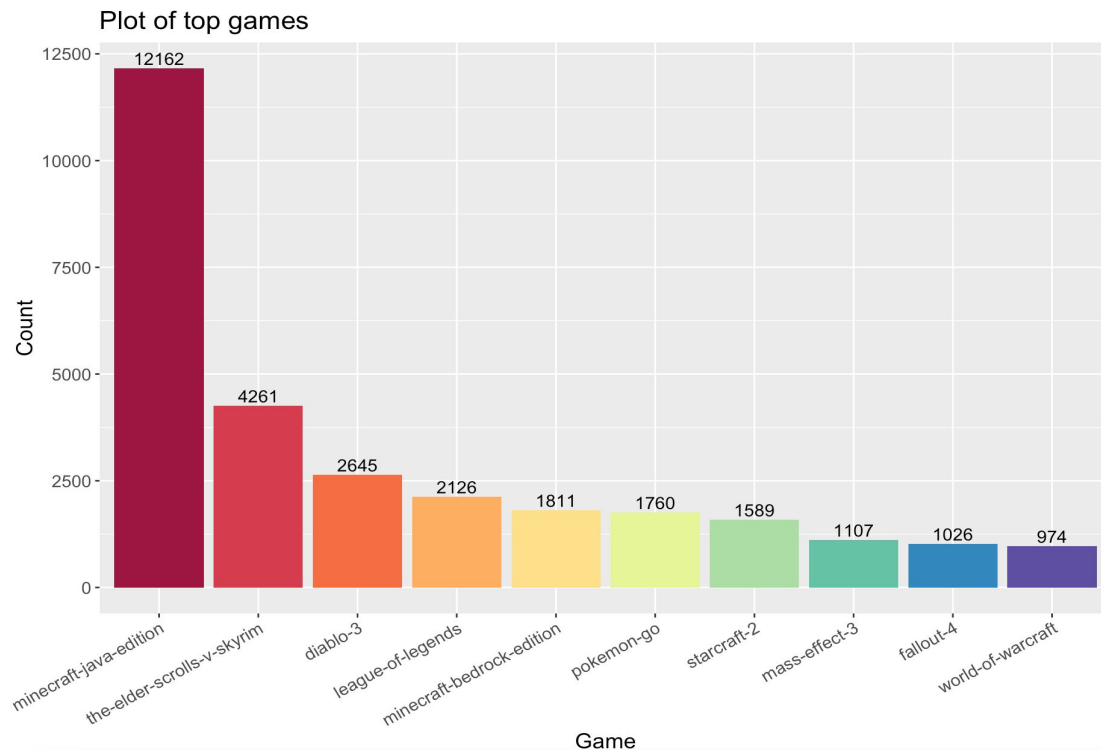


Popularność forum Gaming w latach

Jak widzimy popularność forum z roku na rok maleje, co może być zadziwiające, gdyż gry zyskują coraz większą popularność oraz rynek gier cały czas rośnie.



Popularność gier na forum Gaming



Nasza ocena gry na podstawie ilości wyszukiwań

Kategorie oraz przykłady gier:

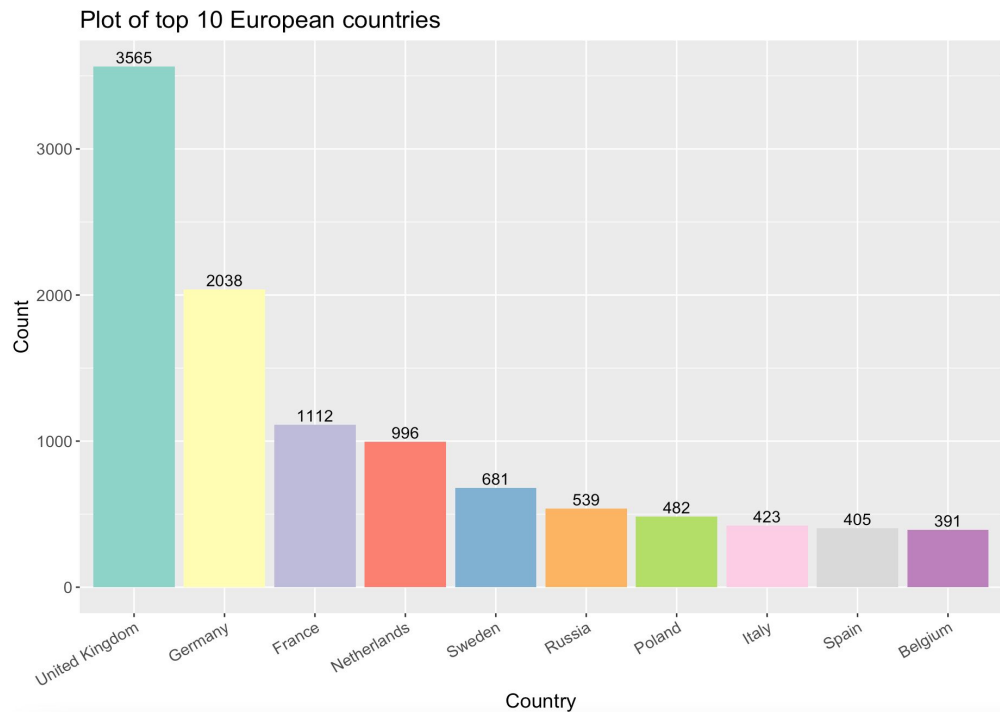
- ❖ Gra wszechczasów - Minecraft,
- ❖ Bardzo popularna gra - Mass Effect 3,
- ❖ Popularna gra - GTA V,
- ❖ Trochę popularna - Wiedźmin 3,
- ❖ Niezbyt popularna - Undertale.



Fragment tabeli z ocenami

Game	Count	PopularityCategory	Game	Count	PopularityCategory
1 minecraft-java-edition	12162	Greatest game ever	12 terraria	909	Popular game
2 the-elder-scrolls-v-skyrim	4261	Greatest game ever	13 team-fortress-2	861	Popular game
3 diablo-3	2645	Greatest game ever	14 borderlands-2	826	Popular game
4 league-of-legends	2126	Greatest game ever	15 dwarf-fortress	797	Popular game
5 minecraft-bedrock-edition	1811	Very popular game	16 clash-of-clans	747	Popular game
6 pokemon-go	1760	Very popular game	17 grand-theft-auto-5	719	Popular game
7 starcraft-2	1589	Very popular game	18 dota-2	708	Popular game
8 mass-effect-3	1107	Very popular game	19 overwatch	637	Popular game
9 fallout-4	1026	Very popular game	20 counter-strike-global-offensive	624	Popular game
10 world-of-warcraft	974	Popular game	21 guild-wars-2	474	Quite popular game
11 civilization-5	950	Popular game	22 fallout-shelter	465	Quite popular game

Kraje europejskie,
w których forum
cieszy się największą
popularnością



Aplikacja z pakietem Shiny

Przesłaniem stworzenia aplikacji było sprawdzenie w konkretnych miesiącach danych lat jak zachowuje się liczba postów. Pozwalała ona w szybki sposób prześledzić i porównać dużą ilość danych.

Spodziewaliśmy się dostrzec konkretne paternity. Jednak wyniki były nieco zaskakujące, bowiem okazało się że nie istnieje żaden konkretny trend w wynikach.

Krótkie podsumowanie i nasze przemyślenia

- ❖ Na każdym z badanych przez nas forum liczba postów maleje, a co za tym idzie popularność forum maleje;
- ❖ Ilość postów w konkretnym okresie jest uzależniona od tego, czego dane forum dotyczy (np. ilość festiwali);
- ❖ Pandemia znacznie wpłynęła na publikacje na forach Beer oraz Coffee, jednak nie miała zbytniego znaczenia w przypadku Gaming.

Dziękujemy za uwagę!