

2. KV2 - Dizajn vizualizacije podataka.

2.1. Pitanja na koja vizualizacija daje odgovor

[Navedi i opisi na koja pitanja će vizualizacija pružati odgovor.

Precizirati pitanja na koja se odgovara vizualizacijom podataka. Potrebno je osigurati da su pitanja jasno formulirana i da se mogu odgovoriti na temelju dostupnih podataka.]

Z-2.1.1. Popis pitanja na koja vizualizacija daje odgovor.

Kako se međusobno uspoređuju dva odabrana Pokémona prema osnovnim statističkim vrijednostima?

Koji od dva Pokémona ima veći ukupni zbroj svih statistika (Total stat)?

Koje su primarne i sekundarne vrste (type) Pokémona te koje su njihove primarne, sekundarne i skrivene sposobnosti (Ability, Hidden Ability), zajedno s opisima tih sposobnosti?

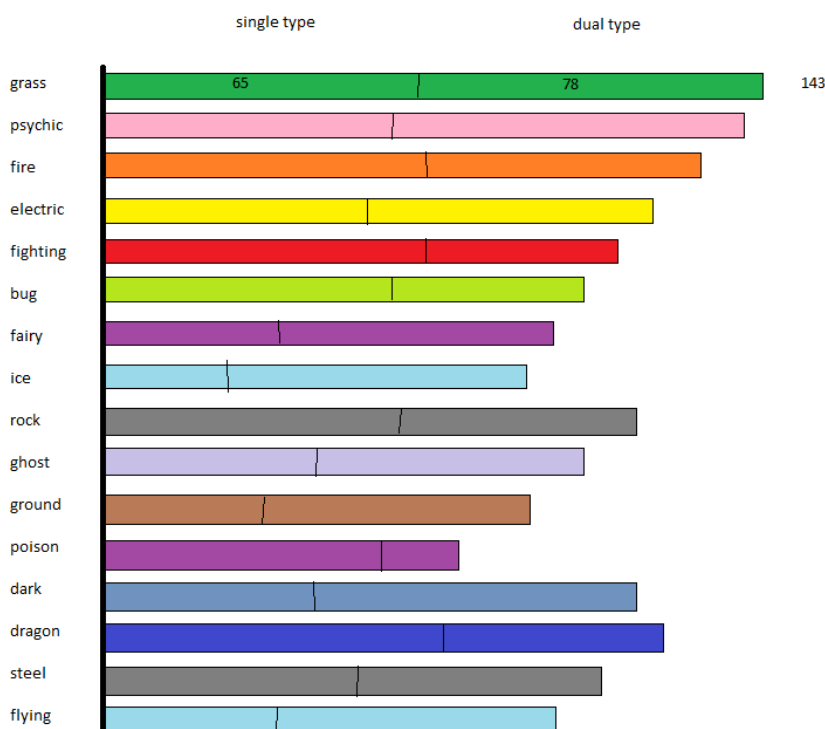
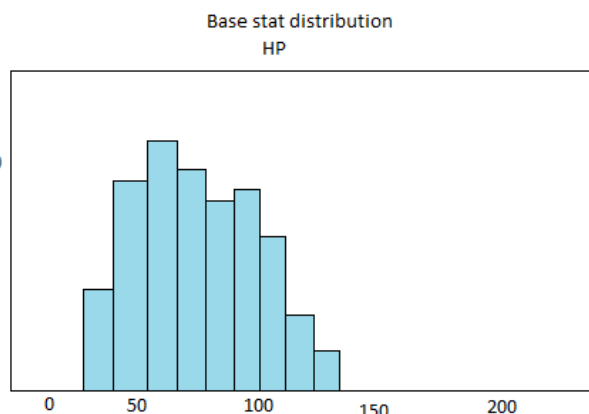
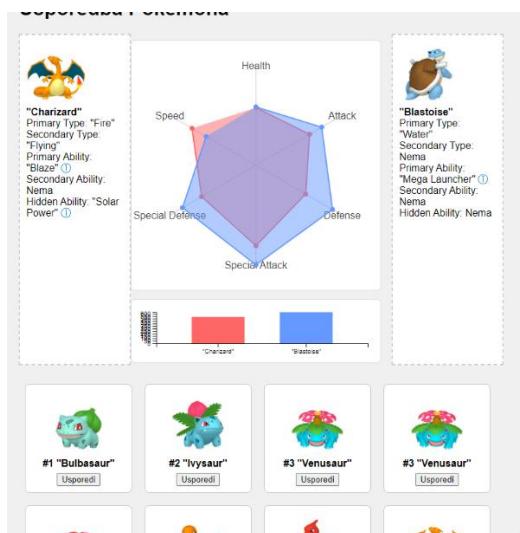
Kako su osnovne statistike (npr. HP, Attack, Defense...) raspoređene među svim Pokémonima – koliko Pokémona ima određenu vrijednost pojedinog stata?

Koliko Pokémona ima samo jednu vrstu (Single type), a koliko ih ima dvije (Dual type), raspoređeno prema primarnom tipu?

2.2. Skica vizualizacije podataka

[Prikazati skice različitih načina prikaza podataka, uz objašnjenje njihove svrhe]

Z-2.2.1. *Izraditi skice konačne vizualizacije podataka, koja će uključivati sve elemente potrebne za rješavanje problema. Ovo uključuje različite tipove grafikona, dijagrama i drugih vizualnih elemenata koji će biti uključeni u vizualizaciju podataka.*



2.3. Postojeća rješenja i primjeri

[Navedi primjere sličnih projekata ili kodova koji će biti korisni za izradu ovog projekta s pripadajućim poveznicama i pojašnjenjem koji elementi/dijelovi se planitaju upotrijebiti]

- Z-2.3.1. *Pretražiti dostupne stranice sa zbirkama vizualizacija podataka koje su korisne u ovom projektu.*
- Z-2.3.2. *Pronaći primjere koda za slične vizualizacije.*
- Z-2.3.3. *Analizirati primjere koda i navesti koje dijelove koda će se koristiti u projektu i objasniti zašto, tj. koji problem se rješava korištenjem pojedinog primjera koda.*

Prilikom pretraživanja dostupnih alata za usporedbu Pokémona, poput psypokes.com/dex/compare.php, nisu pronađena rješenja koja koriste sličan pristup prikaza pomoću radar grafa. Većina dostupnih prikaza temelji se na tabličnom uspoređivanju i osnovnim stupčastim grafovima, stoga nisu pronađeni primjeri koji bi mogli poslužiti kao izravna referenca za implementaciju.

2.4. Prilagodba podataka

[Opisati potrebne prilagodbe podataka te ih prilagodili odabranom načinu prikaza]

- Z-2.4.1. *Pripremiti podatke za vizualizaciju.*
- Z-2.4.2. *Odabrati odgovarajući oblik (engl. format) podataka.*
- Z-2.4.3. *Urediti podatke za vizualizaciju i prikazati ih u tablici ili drugom prikladnom obliku.*
- Z-2.4.4. *Pokazati slikom da su podatci uspješno prilagođeni i prikazani na grafičkom prikazu.*

Za potrebe prikaza podataka korištena je CSV datoteka naziva *Pokemon_Database_Filtered.csv*, koja sadrži attribute poput imena Pokémona, osnovnih statistika (HP, Attack, Defense, itd.), ukupnog zbroja statistika (Base Stat Total), tipova (Primary Type, Secondary Type) te sposobnosti (Abilities) s opisima.

Podaci su prethodno filtrirani i spremljeni u odgovarajućem tabličnom (CSV) formatu, pogodnom za učitavanje pomoću biblioteke D3.js. Prilikom učitavanja svaki redak predstavlja jednog Pokémona s pripadajućim atributima.

Kao dokaz uspješne pripreme i prikaza podataka koristi se slika radar grafa iz pitanja 2.2.1.. Na vizualizaciji je jasno prikazano učitavanje statistika odabranih Pokémona te njihova pravilna konverzija i raspored po osima grafa.

2.5. Boje i podatci

[Definirati boje korištene u vizualizaciji te vezu vizualnih/grafičkih elemenata i podataka]

- Z-2.5.1. *Popis korištenih boja s pripadajućim obrazloženjem.*

U vizualizaciji su odabrane kontrastne boje (npr. crvena i plava) kako bi se jasno razlikovali Pokémoni u usporednim prikazima. Boje su dosljedno korištene kroz više grafova kako bi korisniku olakšale praćenje istog Pokémona u različitim kontekstima. Odabir boja osigurava dobru čitljivost i estetsku preglednost.

Za vizualizacije koje prikazuju tipove Pokémona (npr. stacked bar chart po tipu), koristit će se standardizirane boje povezane s elementarnim tipovima Pokémona (npr. Fire – crvena, Water – plava, Electric – žuta) kako bi prikaz bio intuitivan i vizualno ujednačen s postojećim konvencijama.