

Data camp



Notre projet portera sur un Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) appelé League of Legends. C'est un jeu vidéo en ligne multijoueur où 2 équipes de 5 joueurs s'affrontent. Le but du jeu ? En fonction du champion (personnage jouable dans le jeu) choisi, réussir à envahir la base ennemie jusqu'à atteindre le nexus (structure qui sert d'objectif primordial) et le détruire.

Le problème : Etant donnée la liste des 150 champions jouables, comment pourrait-on choisir 5 champions pour une équipe parmi les 150. Il faudra donc prendre en compte les statistiques de chaque champion et de leur synergie ensemble alliant donc analyse des données et connaissance du jeu.

Le besoin : Créer la meilleure composition d'équipe possible selon les statistiques des champions qui prendrons en comptes leur taux de victoire, de défaite, d'être choisi lors de la « champions pool », de leur tendance et d'autres dimensions (features).

Problématique : *Quelle composition d'équipe marcherais dans tous les cas et ne se ferait quasiment pas battre ?*

Procédure :

- Recherche de données sur les champions (API du site Kaggle, scrapping)
- Préparation et nettoyage des données
- Data visualisation sur leurs stats de jeu
- Classification pour voir leur comportement
- Analyse
- Entraînement et prédiction des données
- Choix et conclusion de notre équipe type.
- Comparaison de notre meilleure équipe avec la réalité basée sur les Worlds 2022 (championnat du monde de League of Legends)

Dans la logique notre équipe type, du moins les champions de notre équipe, seront forcément les plus prisés/choisis par les équipes du tournoi.