

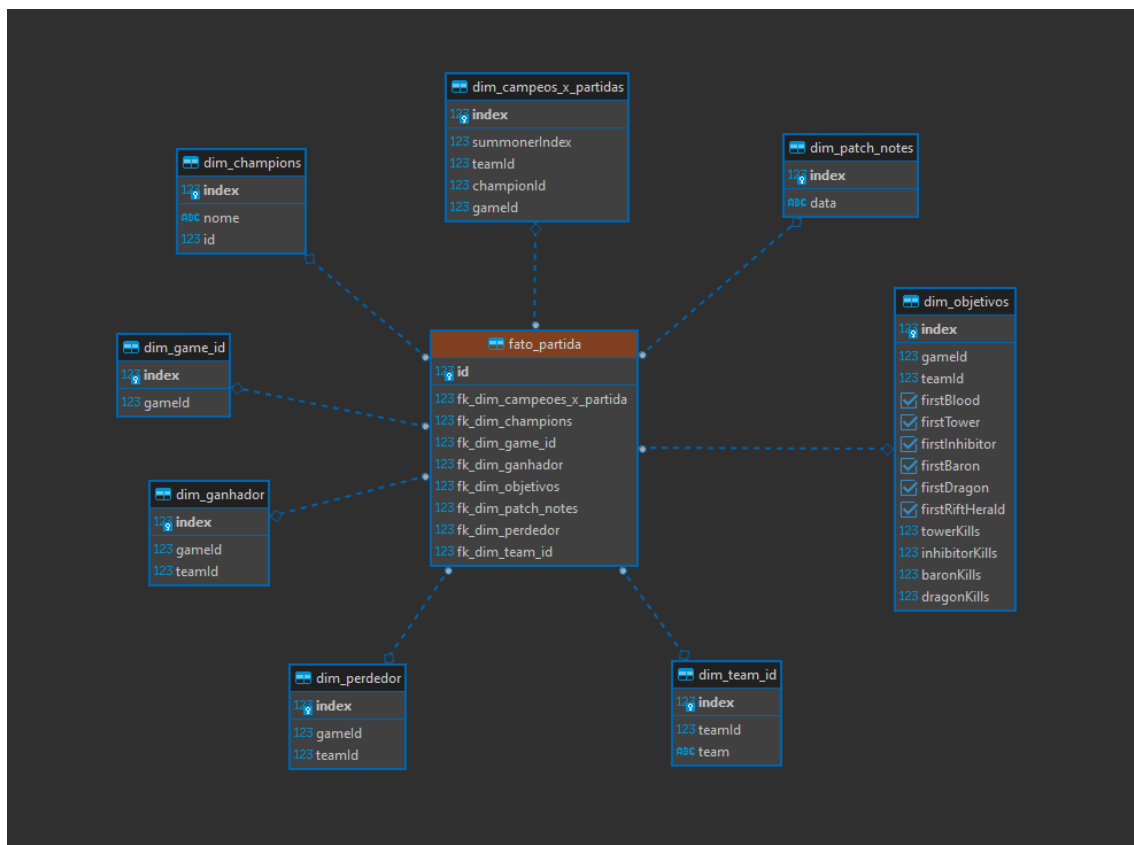
DOCUMENTAÇÃO

Nosso trabalho consistirá na análise dos dados da criação de partidas ranqueadas oficiais do jogo League of Legends (LoL) dos jogadores “Challengers” (o mais alto nível alcançável a partir das partidas ranqueadas) sul coreanos no ano de 2020.

Para conseguir fazer o ETL dos dados é necessário criar um diretório chamado “data” na raiz do projeto e extrair os arquivos “champions.csv”, “match_data_version1.pickle”, “match_loser_data_version1.pickle” e “match_winner_data_version1.pickle” dentro do mesmo. Logo após a descompactação, basta executar, em ordem, todas células do arquivo “dados_challenger_etl.ipynb”.

Observações: para o nosso caso, usamos o banco relacional PostgreSQL. É importante criar uma base chamada “dados_challenger” e configurar a terceira célula do arquivo “dados_challenger_etl.ipynb” com os dados da conexão com o banco.

DIAGRAMA ER



DICIONÁRIO DE DADOS

DADO	TIPO DE DADO	DESCRIÇÃO
<i>teamId</i>	Numérico	Número de identificação do time formado.
<i>win</i>	Objeto	Define se a equipe ganhou ou perdeu a partida.
<i>firstBlood</i>	Booleano	Define se a equipe conseguiu o primeiro abate de jogador da partida.
<i>firstTower</i>	Booleano	Define se a equipe conseguiu destruir a primeira "Torre" da partida.
<i>firstBaron</i>	Booleano	Define se a equipe conseguiu o primeiro abate do "Barão Nashor" da partida.
<i>firstDragon</i>	Booleano	Define se a equipe conseguiu o primeiro abate de dragão da partida.
<i>firstRiftHerald</i>	Booleano	Define se a equipe conseguiu o primeiro abate do "Arauto do Vale" da partida.
<i>towerKills</i>	Numérico	Quantidade de vezes em que a equipe destruiu as estruturas "Torres".
<i>inhibitorKills</i>	Numérico	Quantidade de vezes em que a equipe destruiu as estruturas "Inibidores".
<i>baronKills</i>	Numérico	Quantidade de vezes em que a equipe abateu a criatura "Barão Nashor".
<i>dragonKills</i>	Numérico	Quantidade de vezes em que a equipe abateu dragões.
<i>vilemawKills</i>	Numérico	Quantidade de vezes em que a equipe abateu a criatura "Mandíbula".
<i>riftHeraldKills</i>	Numérico	Quantidade de vezes em que a equipe abateu a criatura "Arauto do Vale".
<i>dominionVictoryScore</i>	Numérico	Quantidade de pontos conquistados pela equipe durante a partida.
<i>bans</i>	Objeto	Lista de banimentos de personagens feitos por todos os jogadores da partida.
<i>gameId</i>	Float	Número de identificação da partida.
<i>gameCreation</i>	Float	Registra o horário em que a partida foi criada.
<i>gameDuration</i>	Float	Tempo de duração da partida.
<i>gameMode</i>	Objeto	Define o tipo da partida jogada. (Ex.: CLASSIC, URF, ARAM, etc)
<i>gameVersion</i>	Objeto	Identifica em qual versão do jogo a qual a partida foi criada.
<i>mapId</i>	Float	Número de identificação do mapa da partida.
<i>platformId</i>	Objeto	Número de identificação do servidor da partida.
<i>queueId</i>	Float	Número de identificação da posição fila de espera.
<i>seasonId</i>	Float	Número de identificação da temporada a qual a partida se encontra.