**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**

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

**DICIONÁRIO DE DADOS**

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