

Atividade Prática Supervisionada

Mineração de Dados

Daniel Vieira, RA: 1366424.
Eduardo Darrazão, RA: 1906399.

I. Problema

Capturar como novas ideias jogadas no Xadrez são apresentadas, se propagam e evoluem conforme são jogadas novamente.

II. Fonte de dados

ChessBase Mega Database.

III. Obtenção dos dados

Adquirimos acesso ao software ChessBase 16 e suas bases de dados.

IV. Informações disponibilizadas na base de dados

As bases de dados do ChessBase possui jogos catalogados desde o ano de 1842, onde para cada jogo/partida há informações referentes a: quem estava jogando com as peças brancas e quem estava jogando com as peças pretas, o ELO (rating) de cada jogador, o resultado, a quantidade de jogadas, o ECO (Código da abertura, '*Encyclopaedia of Chess Openings*'), o Torneio e em que round foi jogado, a data, as jogadas em notação '.pgn', material restante no final, média do ELO e ID da partida.

Há também dados referentes a cada jogador e cada torneio.

V. Objetivo e Método

Queremos compreender o processo de difusão e evolução de uma ideia promissora num cenário definido (de acordo com padrões detectados no estado do tabuleiro e informações sobre o contexto das partidas e dos jogadores). Por isso vamos analisar as ocorrências de um padrão de jogadas para fazer o mapeamento geográfico ao longo do tempo, para compreender por quais caminhos as ideias se popularizaram e foram modificadas ou estendidas. Vamos detectar variações do padrão inicial para representar as modificações na ideia de acordo com a resposta do adversário. Vamos limitar nosso estudo aos jogos dos jogadores melhores ranqueados, onde ambos os jogadores possuem ELO igual a 2500 ou mais, para filtrar as aplicações mais precisas das ideias analisadas.