Московский государственный технический университет им. Н. Э. Баумана

Курс «Технологии машинного обучения» Отчёт по рубежному контролю №1 «Технологии разведочного анализа и обработки данных.»

Вариант № 15

Выполнил:	Проверил:
Нагапетян В.С.	Гапанюк Ю.Е.
группа ИУ5-63Б	
Лата: 05.04.25	Лата:

Подпись:

Подпись:

Задание:

Номер варианта: 15

Номер задачи: 2

Номер набора данных, указанного в задаче: 7

(https://www.kaggle.com/datasets/lava18/google-play-store-apps)

Для студентов групп ИУ5-63Б, ИУ5Ц-83Б - для произвольной колонки данных построить график "Ящик с усами (boxplot)".

Задача №2.

Для заданного набора данных проведите обработку пропусков в данных для одного категориального и одного количественного признака. Какие способы обработки пропусков в данных для категориальных и количественных признаков Вы использовали? Какие признаки Вы будете использовать для дальнейшего построения моделей машинного обучения и почему?

Ход выполнения:

МГТУ им. Н.Э.Баумана | ИУ5 | 6 семестр | ТМО | РК№1

ИУ5-63Б | Нагапетян Валерий | Вариант № 15

Задание: https://github.com/ugapanyuk/courses_current/wiki/TMO_RK_1

Датасет: https://www.kaggle.com/datasets/lava18/google-play-store-apps?resource=download

Задача №2. Для заданного набора данных проведите обработку пропусков в данных для одного категориального и одного количественного признака. Какие способы обработки пропусков в данных для категориальных и количественных признаков Вы использовали? Какие признаки Вы будете использовать для дальнейшего построения моделей машинного обучения и почему?

Для произвольной колонки данных построить график "Ящик с усами (boxplot)".

Импортируем необходимые зависимости

```
import pandas as pd
import numpy as np
import matplotlib.pyplot as plt
import seaborn as sns
✓ 0.0s
Python
```

Загружаем датасет и выводим информацию о нем

```
df = pd.read_csv("googleplaystore.csv")
   df.head(5)
<class 'pandas.core.frame.DataFrame'
RangeIndex: 10841 entries, 0 to 10840
Data columns (total 13 columns):
                      10841 non-null object
 0 Арр
     Category
                      10841 non-null object
                      9367 non-null float64
     Rating
                      10841 non-null object
10841 non-null object
 4 Size
    Installs
                      10840 non-null object
    Price
                      10841 non-null object
    Content Rating 10840 non-null object
 9 Genres
                      10841 non-null object
 10 Last Updated
                      10841 non-null object
 11 Current Ver
12 Android Ver
                       10833 non-null object
                      10838 non-null object
dtypes: float64(1), object(12)
memory usage: 1.1+ MB
```

	Арр	Category	Rating	Reviews	Size	Installs	Туре	Price	Content Rating	Genres	Last Updated	Current Ver	Android Ver
0	Photo Editor & Candy Camera & Grid & ScrapBook	ART_AND_DESIGN	4.1	159	19M	10,000+	Free	0	Everyone	Art & Design	January 7, 2018	1.0.0	4.0.3 and up
1	Coloring book moana	ART_AND_DESIGN	3.9	967	14M	500,000+	Free	0	Everyone	Art & Design;Pretend Play	January 15, 2018	2.0.0	4.0.3 and up
2	U Launcher Lite – FREE Live Cool Themes, Hide	ART_AND_DESIGN	4.7	87510	8.7M	5,000,000+	Free	0	Everyone	Art & Design	August 1, 2018	1.2.4	4.0.3 and up
3	Sketch - Draw & Paint	ART_AND_DESIGN	4.5	215644	25M	50,000,000+	Free	0	Teen	Art & Design	June 8, 2018	Varies with device	4.2 and up
4	Pixel Draw - Number Art Coloring Book	ART_AND_DESIGN	4.3	967	2.8M	100,000+	Free	0	Everyone	Art & Design;Creativity	June 20, 2018	1.1	4.4 and up

Проверяем количество пропусков в данных

```
df.isnull().sum()

✓ 0.0s

App 0
Category 0
Rating 1474
Reviews 0
Size 0
Installs 0
Type 1
Price 0
Content Rating 1
Genres 0
Last Updated 0
Current Ver 8
Android Ver 3
dtype: int64
```

Обрабатываем пропуски

Для количественного признака Rating

Метод: Замена на медиану. Почему?

- Rating числовая величина, которая может содержать выбросы (например, приложения с аномально высокими или низкими оценками).
- Медиана менее чувствительна к выбросам, чем среднее (mean), поэтому она лучше сохраняет распределение данных.

Для категориального признака Туре

Метод: Замена на моду. Почему?

- Туре категориальный признак (значения Free/Paid).
- В датасете всего 1 пропуск, поэтому логично заменить его на самое распространённое значение (Free, так как бесплатных приложений в магазине больше).

Обрабатываем пропуски

Для количественного признака Rating

Метод: Замена на медиану. Почему?

- Rating числовая величина, которая может содержать выбросы (например, приложения с аномально высокими или низкими оценками).
- Медиана менее чувствительна к выбросам, чем среднее (mean), поэтому она лучше сохраняет распределение данных.

```
median_rating = df['Rating'].median()
    df['Rating'] = df['Rating'].fillna(median_rating)

7 0.0s
Python
```

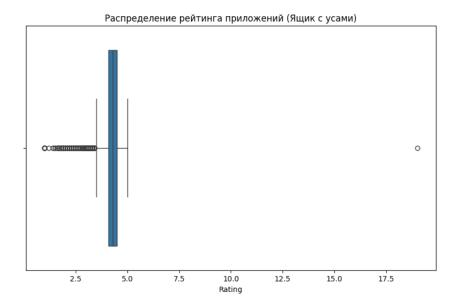
Для категориального признака Туре

Метод: Замена на моду. Почему?

- Туре категориальный признак (значения Free/Paid).
- В датасете всего 1 пропуск, поэтому логично заменить его на самое распространённое значение (Free, так как бесплатных приложений в магазине больше).

```
mode_type = df['Type'].mode()[0]
df['Type'] = df['Type'].fillna(mode_type)

> 0.0s
Python
```



Выбросы

```
print("\nCTaTuCTUKa по колонке Rating:")
print(df['Rating'].describe())
      Q1 = df['Rating'].quantile(0.25)
Q3 = df['Rating'].quantile(0.75)
IQR = Q3 - Q1
      Статистика по колонке Rating:
    count
           10841.000000
    mean
               4,207841
                0.500893
    std
    min
                1.000000
    25%
                4.100000
    50%
                4.300000
    75%
                4.500000
               19.000000
    Name: Rating, dtype: float64
    Количество выбросов: 734
```

Для построения моделей машинного обучения на датасете Google Play Store я бы выбрал следующие признаки

- 1. Категориальные признаки
- Category (категория приложения). Влияет на популярность и рейтинг (например, игры и соцсети имеют разную аудиторию).
- Туре (платное/бесплатное). Бесплатные приложения обычно имеют больше установок.
- Content Rating (возрастной рейтинг). Например, приложения для взрослых могут иметь меньше установок.
- Genres (жанры). Более детализировано, чем Category. Например, "Action Games" vs "Puzzle Games".
- 2. Числовые признаки
- Rating (рейтинг приложения). Прямо влияет на популярность. Может быть целевой переменной.
- Reviews (количество отзывов). Чем больше отзывов, тем популярнее приложение.
- Installs (количество установок). Главный показатель успеха приложения. Может быть целевой переменной.
- Price (цена). Платные приложения имеют меньшую аудиторию.