# **Videogames.**

Інструкція.

Файл «videogames.xlsx».

аркуш «vgsales».

Набір даних, розташованих на аркуші, містить список відеоігор, продажі яких перевищують 100 000 копій..

Дані отримані з платформи [**https://www.kaggle.com/datasets/gregorut/videogamesales**](https://www.kaggle.com/datasets/gregorut/videogamesales)

Кількість записів – 16598.

Поля включають:

Name - назва гри

Platform – платформа випуску ігор (наприклад, ПК, PS4 тощо)

Year - рік виходу гри

Genre - Жанр гри

Publisher - Видавець гри

NA\_Sales - Продажі в Північній Америці (у мільйонах)

EU\_Sales - Продажі в Європі (у мільйонах)

JP\_Sales - Продажі в Японії (мільйони)

Other\_Sales - Продажі в решті світу (у мільйонах)

Global\_Sales – загальний обсяг продажів у всьому світі (у мільйонах)

аркуш «information»

Містить інформацію про набір даних і малюнки для роботи.

аркуш «dashboard»

На аркуші учасник повинен розташувати інформаційну панель (Рис.1). Дані для побудови знаходяться на аркуші «vgsales».

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Панель складається з наступних блоків.

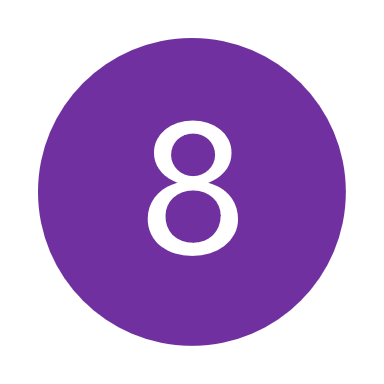


Рис.1

Рис.2

Блок 1.

1. Slicer «Platform» використовується для фільтрації даних за значенням платформи гри. Вибір платформи змінює вигляд діаграми блока 9, значення найпопулярнішого жанру з блока 8 (з урахуванням платформи).
2. Slicer «Year» використовується для фільтрації даних за значенням року виходу гри. Вибір року змінює вигляд діаграми блока 3, блока 9, значення найпопулярнішого жанру з блока 8.

Блок 2.

Містить зображення пульта, назву інформаційної панелі, посилання на платформу з даними, значення загальної кількості проданий копій в світі.

При натисканні на зображення пульта повинна з’являтися інформація про дані (Рис.3). Інформація знаходиться на аркуші «information».

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Рис.3



Блок 3.

Діаграма ілюструє загальні продажі за регіонами. Залежить від значень року. В таблиці даних є записи з невизначеними роками. В зрізах це визначено як N/A. Але обчислення має місце.

Блок 4.

A screenshot of a graph

Description automatically generated

Рис.4

Показує 10 найбільших продажів за роками (зелений стовпчик виділяє найбільше серед Top10) і 10 найменших продажів (червоний стовпчик показує найменше серед 10 найменших) (Рис.4).

Блок 5.

Діаграма містить значення продажу кількості копій ігор за видавцями. Скролінг дозволяє переглянути всіх видавців по 10 записів за раз. Видавці розташовані за абеткою (Рис.5).

9A screenshot of a computer

Description automatically generated

Рис.5

Блок 6.

В блоці розташовані зображення обкладинок 4 з 5 відеоігор з найбільшою кількістю перевипусків. Зображення знаходяться на аркуші «information».

Блок 7.

Діаграма показує 5 найпопулярніших ігор за кількістю перевипусків (Рис.6).

A screenshot of a graph

Description automatically generated

Рис.6

Блок 8.

A screenshot of a video game

Description automatically generated

Рис.7

Найкращий видавець за кількістю копій – дані, що розташовані на фігурі, не залежать від значень зрізів. Дані другої фігури залежать від значень обох зрізів (Рис.7). Зображення знаходяться на аркуші «information».

Блок 9.

Діаграма показує розподіл продажів за жанрами. Залежить від значень обох зрізів (Рис.8).

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

Рис.8

Учасник повинен створити інформаційну панель на аркуші «dashboard» суворо за зразком. Кількість додаткових аркушів не регламентується.