

Workbook – Dota Bio Raw SQL

Nad dota datasetom uskutočnite dopyty. Dataset sa nachádza v rámci nástroja Teams.

Informácie k datasetu

- Výber hračových schopnosti sa nachádza v tabuľke `ability_upgrades`.
- Hráčova strana, za ktorú odohral hru je určená hodnotou atribútu `player_slot`. Hodnotu `0 až 4` reprezentujú `Radiant` stranu a hodnoty `128 až 132` reprezentujú `Dire` stranu.
- Atribút `radiant_win` hovorí, či strana radiant vyhrala alebo nie.
- časový atribút `duration` je reprezentovaný ako `int` a reprezentuje počet sekúnd od začatia zápasu. Môže obsahovať záporné hodnoty v prípade, že udalosť sa udiala pred samotným generovaním NPC postáv.
- poradie zápasov určuje atribút `match_id` - väčšie číslo znamená neskorší zápas.
- tabuľka `purchase_logs` obsahuje nákupy, ktoré uskutočnil hráč
- tabuľky `teamfights` a `teamfights_players` obsahujú informácie o jednotlivých tímových súbojoch. Atribút `gold_delta` reprezentuje zmenu stavu zlata. Atribúty obsahujúce v názve `start` označujú začiatok stavu a obsahujúce `end` označujú koniec stavu. napr `xp_end` hovorí o konci o počte skúsenosti na konci tímového súboju.
- tabuľka `heroes` - obsahuje zoznam hrdinov
- tabuľka `chats` - obsahuje správy, ktoré si používatelia poslali v zápase
- tabuľka `game_objectives` - obsahuje udalosti, ktoré sa stali počas hry napr. `first_blood`, `roshan_kill`
- tabuľka `items` - obsahuje zoznam predmetov v hre
- tabuľka `matches` - obsahuje všeobecné informácie o zápase
- tabuľka `matches_players_details` - obsahuje detailne hráčove informácie o konkrétnom zápase
- tabuľka `players` - obsahuje hráčov s tým že `id = 0` je priradené pre anonymnú hru a teda hráč je neznámy.

Úlohy

1. Pre Vami vybranú hru identifikovanú a v nej víťazný tím, vytvorte pre každého hrdinu zoznam piatich najčastejšie nakúpených predmetov. Výsledky zoradte podľa id hrdinu vzostupne a podľa počtu jeho nákupov daného predmetu zostupne.

Sekundárne zoradenie je podľa `item_name` zostupne.

2. Pre Vami vybranú schopnosť identifikovanú stĺpec (abilities.id) porovnajte v ktorej časti hry si ju víťazní a porazení hráči najčastejšie vybrali. Rozdeľte hru (matches.duration) na percentuálne rozsahy podľa času - 0-9, 10-19, 20-29, 30-39, 40-49, 50-59, 60-69, 70-79, 80-89, 90-99, 100-109 a do nich zatriedte všetky vybrané schopnosti podľa času ich vybratia (ability_upgrades.time) a podľa hrdinu. Vo výsledku teda budete vedieť, pre ktorého hrdinu je v ktorej percentuálnej časti hry spraviť dané vylepšenie schopnosti ak bol víťaz aj keď bol porazený. Výsledky zoradíte podľa id hrdinu vzostupne.
3. Vytvorte zoznam hrdinov (heroes.localized_name) a každému priradíte sumu reprezentujúcu počet zabití veží (game_objectives.subtype = 'CHAT_MESSAGE_TOWER_KILL') za sebou (v sekvencii) v jednej hre jedným hrdinom. Pod "za sebou" sa myslí zoradenie zabitia veží pre danú hru hrdinom v čase od začiatku po koniec hry. Ak hrdina v hre zabije prvú, druhú a tretiu vežu v poradí a iný hrdina zabije štvrtú vežu v poradí, tak suma pre danú sekvenciu zabitia veží prvého hrdinu je 3. V jednej hre však môže mať jeden hrdina viac takýchto sekvencií. Vaša query má teda vybrať pre všetky zápasy a všetkých hrdinov najdlhšiu sekvenciu zabitia veží daným hrdinom v poradí a zobrazíť najdlhšiu sekvenciu pre každého hrdinu (hrdina je výstupeľ len raz). Zoznam hrdinov zoradíte podľa počtu zabití v sekvencii od najväčšieho po najmenší. V prípade, že veža je zabitá NPC postavami match_player_detail.id1 = null a tiež match_player_detail.id2 = null, tak takéto záznamy ignorujte pre výpočet sekvencie.