

TP · INTRODUCTION

# TP League of Legends et Oenologie

Mise en pratique des notions du cours

# Objectif du travail

- Construire un pipeline scikit-learn reproductible de bout en bout.
- Comparer une baseline et plusieurs familles sur une validation honnête.
- Provoquer puis diagnostiquer surapprentissage, instabilité et fuite.
- Figurer le choix avant le test final ; interpréter.

## Deux datasets

- LoL : 9 879 parties, 40 colonnes dont identifiant et cible blueWins.
- Vin blanc : 4 898 lignes, 11 mesures et une note quality.
- LoL = classification binaire ; Vin = régression.

# Sept étapes

- 1. Charger et inspecter. 2. Réserver le test.
- 3. Établir une baseline. 4. Comparer sur les mêmes plis.
- 5. Régulariser et auditer les fuites. 6. Tester un modèle.
- 7. Figurer, évaluer sur le test et analyser les erreurs.

## Règles et restitution

- Noter aussi les expériences intermédiaires, même décevantes.
- Ne pas consulter le test final pour régler les paramètres.
- Rendre tableau comparatif, dispersion CV, métriques, erreurs et limites.
- Le meilleur score n'est pas le seul critère de réussite.

# Références vérifiables

## [S7] Kaggle · LoL

<https://www.kaggle.com/datasets/bobbyscience/league-of-legends-diamond-ranked-games-10-min>

## [S8] UCI · Wine Quality

<https://archive.ics.uci.edu/dataset/186/wine+quality>