Funcionamiento de la página web (backend y frontend)

El flujo de como funciona es el siguiente, dentro del backend están cargados los modelos que se entrenaron el uno es para los resultados y goles esperados en el partido (con un error de aproximadamente entre 0.901 para goles de visita y de local), ese modelo devuelve como quiera 2 valores goles de local y goles de la visita en base a eso se declara el ganador o el empate, el siguiente modelo es el de los corners, que maneja un error de 1.6 es decir que si predice 10 corners su valor puede estar entre 10-1.6 o 10+1.6 9 o 11 goles, ese modelo solo devuelve el total de corners del partido; por ultimo tenemos el modelo de las tarjetas, que devuelve el número estimado de tarjetas que podría haber en el partido, este modelo si manejamos que el valor que devuelve es un valor mínimo de tarjetas y manejando un rmse de 0.41 si predice 4 o 3 tarjetas es posiblemente que el valor real este en 4.5 o 5 tarjetas.

Con estos modelos ya cargados y teniendo definidas sus features a usar, dentro del backend se cargó adicional los modelos en la carpeta modelos, incluyendo para corners el escalador que se usó durante su entrenamiento. El API esta conectado a una base de datos llamada UPSBET que consta de 4 tablas: corners, resultados, tarjetas y partidos históricos, cada modelo tiene su tabla donde va a preguntar mediante los id de los equipos (local y vistante) los registros que existan y a cada columna se calcula el promedio para mandar esos valores a los modelos y que los modelos hagan la predicción, el resultado es decir la predicción va al frontend y se enseña. La tabla partidos históricos es una tabla donde están la mayoría de los partidos de ligapro desde 2020, que nos servirá solo para temas esteticosd de la página, para darle un poco más dee contexto al usuario mostrando el historial de enfrentamientos, de igual forma la query usa los id de los equipos para consultar a la tabla y mandar al frontend.