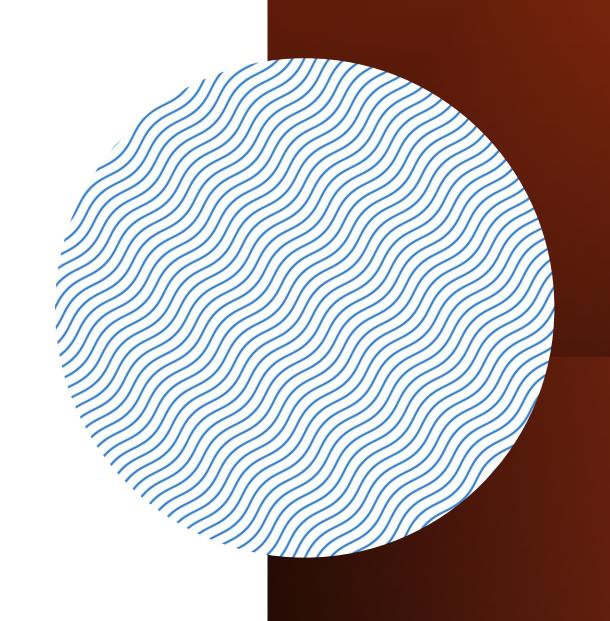
Mapa de navegación.

Nombre: Reyes Avila David.

Correo: David.reyes.avila.ficomunidad.unam.mx

Facultad de ingeniería.

Minería de datos.







Requerimientos y consideraciones.



Iniciar la aplicación.



Página principal.



Menú.



Ejemplo de algoritmo.

Requerimientos y consideraciones.

- Para probar el programa se necesita:
- Contar con Python y sus librerías(Flask, Pandas, Numpy, matplotLib, seaborn y Sklearn) instaladas en el equipo.
- Implementar el ambiente virtual.
- Seguir las instrucciones en la página para indicar la aplicación.
- El programa puede tardar en caso de que la fuente de datos sea muy pesada.
- Algunas funcionalidades que operan con variables categóricas mostraran error en caso de que el archivo CSV no cuente con variables tipo OBJ.

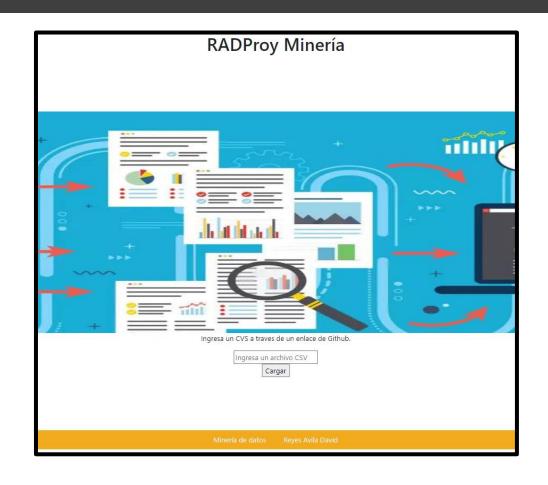


Iniciar la aplicación.

Comandos para levantar en servidor una vez que se abrió la terminal en la carpeta en la que se encuentra la aplicación de software son:

- Set-ExecutionPolicy ExecutionPolicy RemoteSigned Scope Process
- .env\Scripts\activate
- python .\app\app.py

Página principal.



Al ingresar la dirección IP después de colocar los comandos, se muestra la imagen de la página principal, en ella se debe colocar en el recuadro en blanco la dirección de un archivo CSV que se encuentre en un repositorio público de Github.

Puedes encontrar unos en: https://github.com/David-RA316184979/Mineria_DRA/tree/main/Datos

Menú.

 Una vez que se de clic sobre el botón CARGAR, aparecerá la página del Menú, en el cual se puede seleccionar entre los algoritmos de minería de datos disponibles (EDA, PCA, ÁRBOLES) o el enlace REGRESAR que redirige a la página anterior.



Ejemplo de algoritmo.

En este caso se muestra EDA, en el cual se muestra texto para describir que función se desplegará en caso de dar clic sobre cualquier botón, gráficas con el propósito de facilitar el análisis de los datos y el enlace al inicio.

En general todos los algoritmos contienen esto, pero las funcionalidades son diferentes según el caso.

Al presionar los botones se redirige a una página distinta.

