

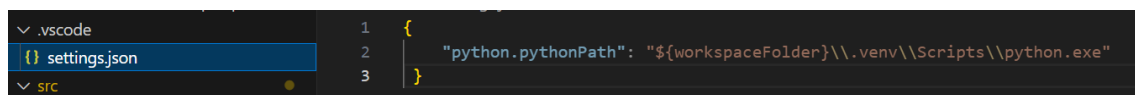
DESPLIEGUE EN STRAMLIT

1. Presiona **Ctrl + Shift + P** y busca Python: **Preferences workspace setting(JSON)**.

En el archivo **setting.json** escribir y guardar:

```
{
  "python.pythonPath":
  "${workspaceFolder}\\\\.venv\\Scripts\\python.exe"
}
```

Resultado esperado:



- ✓ Garantiza que el proyecto use su entorno virtual (venv) en lugar de la instalación global de Python.
 - ✓ Facilita la instalación de dependencias específicas sin afectar otros proyectos.
 - ✓ Permite reproducibilidad, asegurando que todos los desarrolladores en un equipo usen el mismo intérprete de Python.
2. Crear el archivo **setup.sh** El código en el archivo **setup.sh** está configurando **Streamlit** en un entorno de despliegue, como **Heroku**, **Render**, o cualquier otro servicio en la nube

```
mkdir -p ~/.streamlit/
echo "\
[server]\n\
headless = true\n\
port = \${PORT}\n\
enableCORS = false\n\
\n\
" > ~/.streamlit/config.toml
```

 ¿Para qué sirve este archivo?

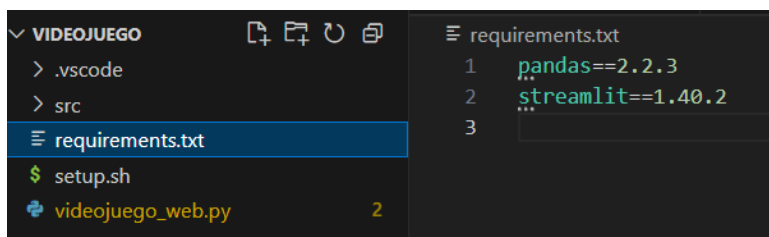
- ✓ Prepara el entorno para ejecutar una aplicación Streamlit en un servidor en la nube.
- ✓ Evita errores al definir la configuración del servidor antes de lanzar la aplicación.
- ✓ Hace que Streamlit escuche en el puerto correcto para que el servicio lo detecte.

3. Crear archivo requirements.txt con las librerías utilizadas en el proyecto:

Consultar dentro de la carpeta en el terminal activado el entorno virtual si está instalado la librería **pipreqs** | de lo contrario instalar en el entorno virtual env la librería **pip install pipreqs** (donde se han instalado todas las librerías) y posteriormente dentro de la carpeta del proyecto en el terminal ejecutar **pipreqs**

```
(.venv) PS D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego\src> pipreqs
WARNING: Import named "pandas" not found locally. Trying to resolve it at the PyPI server.
WARNING: Import named "pandas" was resolved to "pandas:2.2.3" package (https://pypi.org/project/pandas/)
Please, verify manually the final list of requirements.txt to avoid possible dependency confusions.
INFO: Successfully saved requirements file in D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego\src\requirements.txt
(.venv) PS D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego\src> |
```

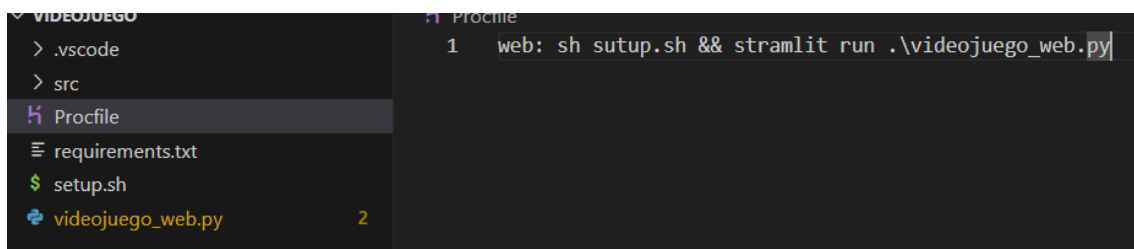
Verificar en visual studio la creación del archivo



4. Crear archivo **Procfile** que es un archivo utilizado en plataformas como **Heroku** para definir cómo se debe ejecutar una aplicación.

```
web: sh sutup.sh && stramlit run .\carrisk_web.py
```

resultado esperado



Crear usuario GITHUB

Crear una Cuenta en GitHub

Paso 1: Acceder a GitHub

1. Abre tu navegador y dirígete a <https://github.com/>.
2. Haz clic en **"Sign up"** (Registrarse)

Paso 2 Instalar Git en tu Computadora

Windows

1. Descarga Git desde <https://git-scm.com/download/win>.
2. Ejecuta el instalador y selecciona opciones predeterminadas.

Paso 3 Configurar Git en tu Computadora

Después de instalar Git, abre una terminal y configura tu usuario:

```
git config --global user.name "TuNombre"
git config --global user.email "TuCorreo@example.com"
git config --list
```


Paso 4 Crear un Repositorio en GitHub

1. Inicia sesión en GitHub.
2. Haz clic en **New repository** (Nuevo repositorio).
3. Ingresa un nombre para el repositorio (Ejemplo: mi_proyecto).
4. Selecciona **"Public"** o **"Private"** según prefieras.
5. Haz clic en **Create repository**.

Create a new repository

A repository contains all project files, including the revision history. Already have a project repository elsewhere? [Import a repository](#).


Required fields are marked with an asterisk (*).


Owner *	Repository name *
 wilson-arrubla-institucional	/ predicciovideojuego
	✔ predicciovideojuego is available.

Great repository names are short and memorable. Need inspiration? How about [expert-giggle](#) ?

Description (optional)

Este proyecto es un modelo IA para predecir el precio de inversión en una tienda de videojuegos

☒  Public
Anyone on the internet can see this repository. You choose who can commit.

☐  Private
You choose who can see and commit to this repository.

Initialize this repository with:

☒ Add a README file
This is where you can write a long description for your project. [Learn more about READMEs](#).

Add .gitignore

.gitignore template: None

Choose which files not to track from a list of templates. [Learn more about ignoring files](#).

Choose a license

License: None

Paso 5 Subir el Proyecto a GitHub

1. Inicializar Git en el Proyecto

Abre la terminal y navega hasta la carpeta de tu proyecto:

```
cd ruta/del/proyecto
```

Luego, inicializa Git:

```
git init
```

```
Mode                LastWriteTime         Length Name
----                -
da---l            16/02/2025      14:03             .vscode
da---l            19/02/2025      16:16             src
-a---l            16/02/2025      15:52           52 Procfile
-a---l            19/02/2025      15:46           34 requirements.txt
-a---l            19/02/2025      15:36          134 setup.sh
-a---l            19/02/2025      16:15         3402 videojuego_web.py

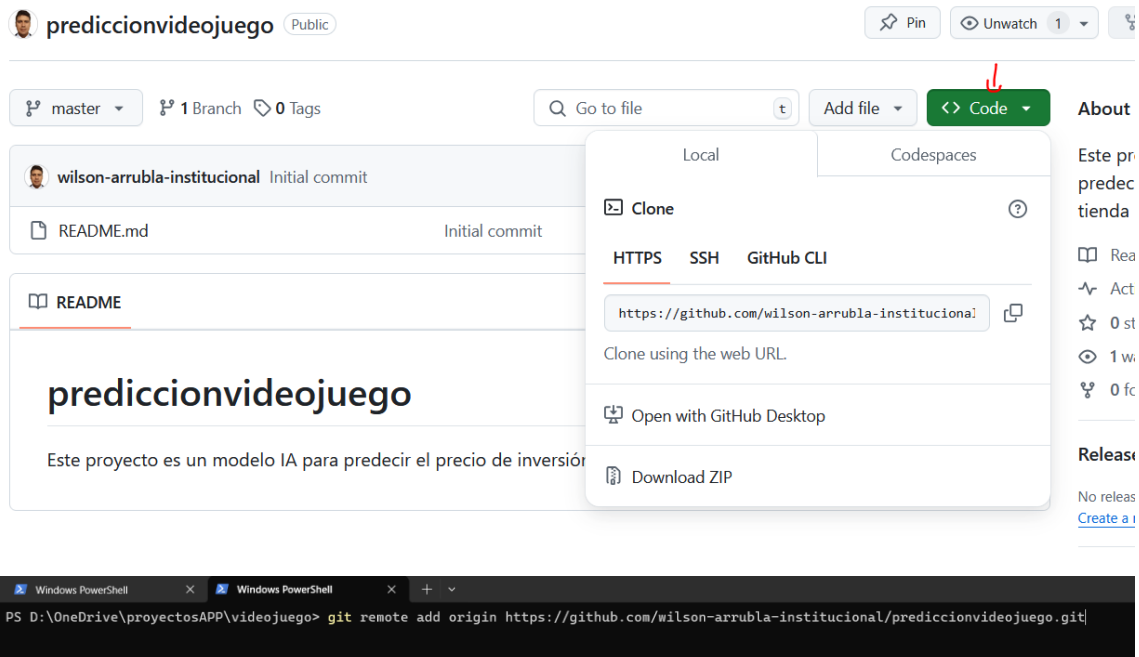
(.venv) PS D:\Onedrive\proyectosAPP\videojuego> git init
Initialized empty Git repository in D:/OneDrive/proyectosAPP/videojuego/.git/
(.venv) PS D:\Onedrive\proyectosAPP\videojuego> |
```

2. Conectar el Proyecto con GitHub

Copia el enlace del repositorio que creaste en GitHub y usa el siguiente comando

```
git remote add origin https://github.com/TuUsuario/mi_proyecto.git
```

Ejemplo:



3. Añadir los archivos al área de staging

```
git add .  
git status
```

```
PS D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego> git remote add origin https://github.com/wilson-arrubla-institucional/prediccionvideojuego.git  
PS D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego> git add .  
warning: in the working copy of '.vscode/settings.json', LF will be replaced by CRLF the next time Git touches it  
warning: in the working copy of 'setup.sh', LF will be replaced by CRLF the next time Git touches it  
PS D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego> git config --global core.autocrlf input  
PS D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego> git add .  
PS D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego> git status  
On branch master  
  
No commits yet  
  
Changes to be committed:  
  (use "git rm --cached <file>..." to unstage)  
    new file:   .vscode/settings.json  
    new file:   Procfile  
    new file:   requirements.txt  
    new file:   setup.sh  
    new file:   src/modelo-reg-knn.pkl  
    new file:   src/modelo-reg-nn.pkl  
    new file:   src/modelo-reg-tree-knn-nn.pkl  
    new file:   src/modelo-reg-tree.pkl  
    new file:   src/videojuego.gif  
    new file:   videojuego_web.py  
PS D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego> |
```

4. Realizar el primer commit

```
git commit -m "Primer commit subiendo el proyecto del local al repositorio de github"
```

```
PS D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego> git commit -m "Primer commit subiendo el proyecto del local al repositorio de github"
[master (root-commit) 4a115c1] Primer commit subiendo el proyecto del local al repositorio de github
10 files changed, 105 insertions(+)
create mode 100644 .vscode/settings.json
create mode 100644 Procfile
create mode 100644 requirements.txt
create mode 100644 setup.sh
create mode 100644 src/modelo-reg-knn.pkl
create mode 100644 src/modelo-reg-nn.pkl
create mode 100644 src/modelo-reg-tree-knn-nn.pkl
create mode 100644 src/modelo-reg-tree.pkl
create mode 100644 src/videojuego.gif
create mode 100644 videojuego_web.py
PS D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego> git branch
* master
PS D:\OneDrive\proyectosAPP\videojuego>
```

5. Subir los archivos al repositorio remoto:

Primero hacemos un pull del repositorio remoto


```
git pull origin master
```








```
git push --force origin master
```

Resultado esperado

```
PS D:\OneDrive\proyectosApp> cd .\videojuego\
PS D:\OneDrive\proyectosApp\videojuego> git push --force origin master
Enumerating objects: 14, done.
Counting objects: 100% (14/14), done.
Delta compression using up to 8 threads
Compressing objects: 100% (12/12), done.
Writing objects: 100% (14/14), 108.88 KiB | 5.73 MiB/s, done.
Total 14 (delta 1), reused 0 (delta 0), pack-reused 0 (from 0)
remote: Resolving deltas: 100% (1/1), done.
To https://github.com/wilson-arrubla-institucional/prediccionvideojuego.git
+ f6ad035...4a115c1 master -> master (forced update)
PS D:\OneDrive\proyectosApp\videojuego>
```

🔗 master [prediccionvideojuego /](#)

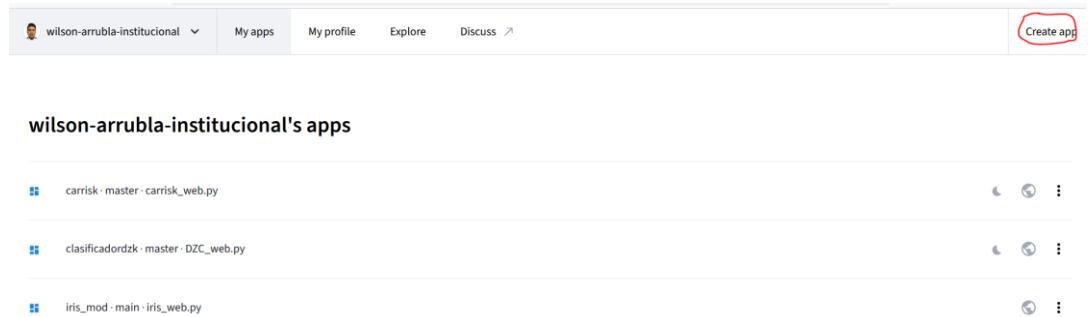
 **wilson-arrubla-institucional** Create README.md

Name	Last commit message
 .vscode	Primer commit subiendo el proyecto del local al repositorio de github
 src	Primer commit subiendo el proyecto del local al repositorio de github
 Procfile	Primer commit subiendo el proyecto del local al repositorio de github
 README.md	Create README.md
 requirements.txt	Primer commit subiendo el proyecto del local al repositorio de github
 setup.sh	Primer commit subiendo el proyecto del local al repositorio de github
 videojuego_web.py	Primer commit subiendo el proyecto del local al repositorio de github
README.md	

DESPLEGAR UN PROYECTO EN STREAMLIT DESDE GITHUB

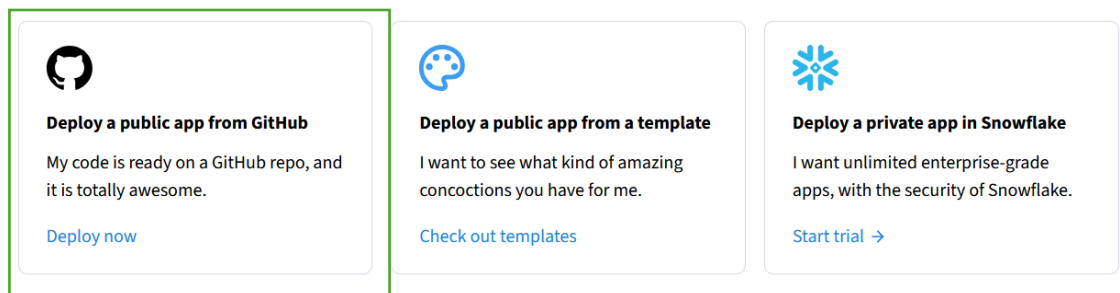
1. Desplegar en Streamlit Share

1. Ve a Streamlit Community Cloud e inicia sesión con GitHub.
2. Haz clic en "Create app".



3. Selecciona tu repositorio de GitHub donde subiste el proyecto.

What would you like to do?



4. Especifica la rama (main) y el archivo de entrada (Ejemplo: app.py).

Deploy an app

Repository ⓘ [Paste GitHub URL](#)

wilson-arrubla-institucional/prediccionvideojuego

Branch

master

master

videojuego_web.py

App URL (optional)

prediccionvideojuego| .streamlit.app

Domain is available

[Advanced settings](#)

Deploy

5. Haz clic en Deploy.



Your app is in the oven