Steam Recommender

Para esta aplicación se ha utilizado un csv que recopila a usuarios y que juegos han comprado y jugado, además almacena cuantas horas han jugado a ese título, lo cual podemos usarlo para el sistema de recomendación. Como el csv recopila solo esa información, he decidido completar más la base de datos mediante el uso de scraping, para así almacenar los videojuegos con sus respectivas categorías.

Un documento pdf con los datos del trabajo (máximo 4 páginas): objetivos, descripción de las partes de proyecto y uso de las herramientas en cada una de ellas, y manual de uso.

Whoosh ha sido utilizado para crear un esquema que contiene las ids de todos los juegos de Steam y sus respectivos nombres. Estos datos han sido adquiridos mediante una api de Steam, gracias a whoosh ha sido mucho más eficiente el mapeo de las ids de los juegos con los de la base de datos de la aplicación, pues sin whoosh habría que haber usado el json completo de la api de steam que contiene todos los juegos y tendría que haber ido uno por uno comprobando si existe en mi base de datos. Al tratarse de 152362 registros el día que estoy escribiendo esto, hubiera sido muy ineficiente sin whoosh, ya que json no tiene un selector directo que permita extraer un elemento que contenga un valor concreto.