

**Universidad Central de Venezuela**  
**Facultad de Ciencias**  
**Escuela de Computación**  
**Bases de Datos NoSQL**

# **Proyecto - Fase I**

**Preparador:**

**Robinson Roa**

**Estudiantes:**

**Christian Padrón**

**C.I.V-26.996.952**

**Ismael Guerrero**

**C.I. V-28.073.233**

## Introducción

## **Rama en git:**

Para el desarrollo de este proyecto se creó una rama en git llamada "Padron\_Guerrero" donde se mantiene el historial de todo el trabajo realizado.

## **Lectura de los datos:**

Como fuente de datos se decidió trabajar con la API de RAWG.io, para la obtención de videojuegos, plataformas y empresas para llenar las colecciones correspondientes dentro de la bases de datos correspondiente en mongoDB, para ello se realizaron las llamadas correspondientes a la API mencionada, se tomó en cuenta que esta funciona de forma paginada, en el script "index.js" se define una constante "TOTAL\_PAGES" que define la cantidad de páginas a leer en cada endpoint cosa que determina cuántas entidades de estas 3 categorías se leerán finalmente en las funciones "getVideojuegos", "getPlataformas" y "getEmpresas".

## **Definición de los esquemas para las colecciones**

## **Insertión de los Datos en la Base de Datos**