Proyecto de clase de **Python aplicado**.

Fundamentos de Programación

**VIDEOJUEGOS BAJO LA LUPA**

**1. Información General**

* **Nombre estudiantes:**
* Benny Javed Gomez Ruiz
* Duvan Felipe Leon Vallejo
* Carlos Mario Mazabel Mora
* Duvan Andres Alarcon Mora
* **Curso / Grupo:**
* Fundamentos de Programacion Grupo A20252
* **Fecha de entrega:**
* 16/10/2025
* **Profesor:**
* Pedro.E Carreño.H

**2. Videojuegos bajo la lupa**

Un proyecto que pondrá a la mira los videojuegos

**3. Descripción del Proyecto**

* Propósito o problema que resuelve

Desconocimiento y falta de guia al momento de presentar un proyecto audiovisual interactivo con el usuario con animo de lucro

* Público objetivo o aplicación práctica

Desarrolladores de videojuegos

* Resultado esperado

Hacer un programa el cual por medio de graficos y un dataset establecido prediga la posibilidad de ganancia o perdida de un videojuego

**4. Objetivos**

**General:**

* Predecir posibles ventas de videojuegos en distintas regiones como también de manera global

**Específicos:**

* Enumerar los objetivos técnicos o de aprendizaje específicos (ej. usar estructuras de datos, aplicar funciones, temas vistos en clase, etc.).

**5. Requisitos**

* Herramientas y tecnologías utilizadas (Python, librerías, etc.)
* Requisitos de instalación o ejecución

**6. Diseño del Proyecto**

* **Arquitectura o estructura del programa:** (modularización, funciones, clases, etc.)
* **Diagrama de flujo**
* **Interfaz (si aplica):** descripción o imagen de la interfaz gráfica o consola

**7. Desarrollo**

* Explicación paso a paso de cómo se desarrolló el proyecto
* Fragmentos de código relevantes comentados
* Descripción de las funciones principales

**8. Pruebas y Resultados**

* Cómo se probó el programa
* Capturas de pantalla o ejemplos de ejecución
* Resultados obtenidos
* Manual de usuario

**9. Conclusiones**

* Lecciones aprendidas
* Dificultades encontradas y cómo se resolvieron
* Posibles mejoras o ideas futuras

**10. Bibliografía / Recursos**

* Sitios web, documentación, libros o videos utilizados, mínimo 10