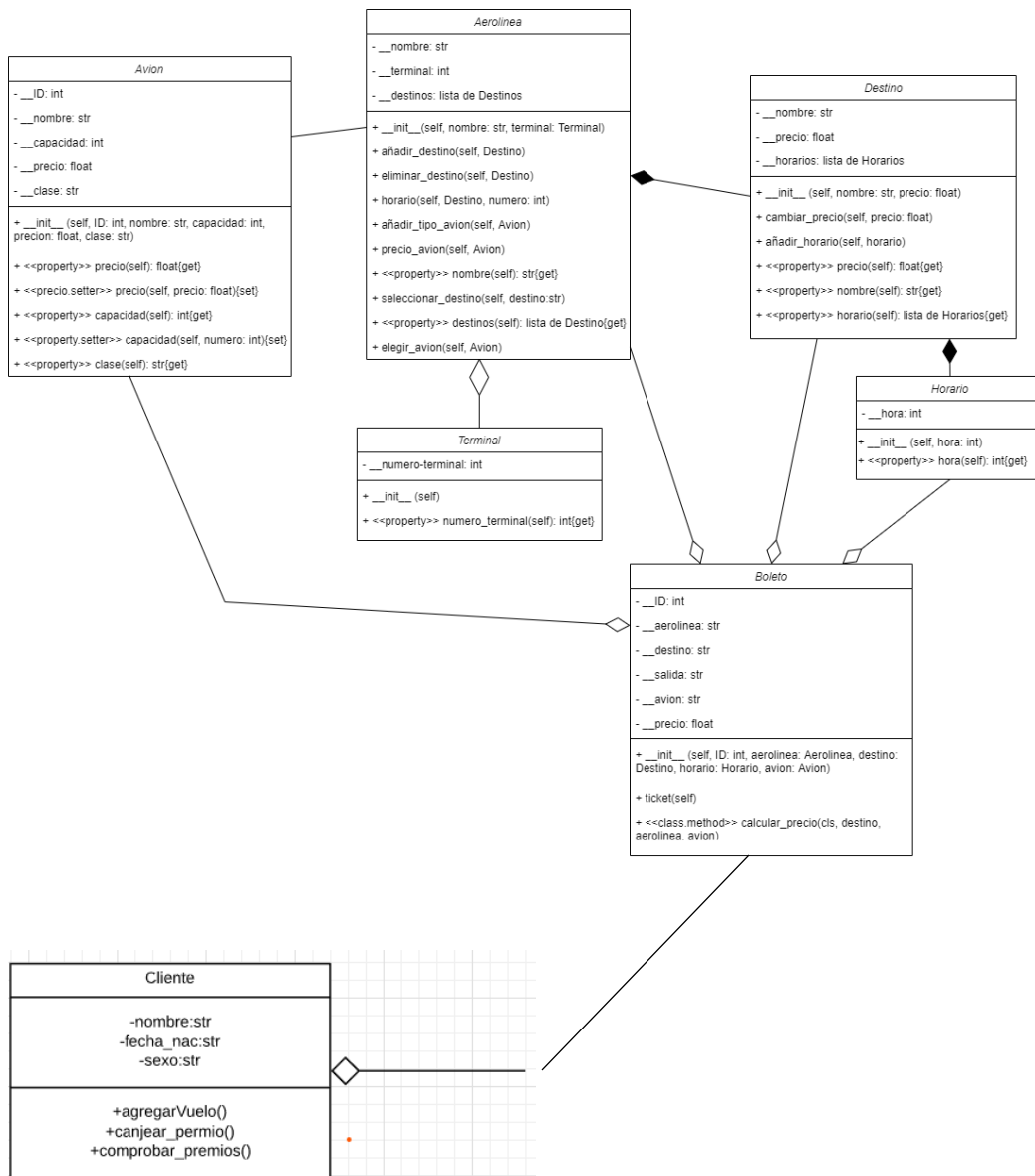


## Etapas de programación individual:

Liga a GitHub de la etapa de Programación Individual

<https://github.com/DanielFC2005/Parte-Individual-Proyecto-Integrador-TC1033>

Diagrama UML de la etapa de Programación Individual.



Nota: la clase cliente es una agregación de boleto solo que se ve que esta separada la línea porque ya no me dio tiempo de editar en el diagrama y solo pegué la imagen de la clase nueva.

ii.Descripción de la funcionalidad del proyecto (tomando en cuenta la nueva clase que añadiste) y cada una de las clases.

Con la nueva clase el cliente puede adquirir premios al momento de adquirir 3 boletos y se le puede hacer un descuento por considerarle susceptible al premio

Al menos 3 corridas(screenshot) de las pruebas que demuestran que tu proyecto integrador funciona al añadir la nueva clase.

```
class Cliente:
    ID = 0
    def __init__(nombre_completo, fecha_nac, sexo):
        self._nombre_completo = nombre_completo
        self._fecha_nac = fecha_nac
        self._sexo = sexo
        self._boletos_comprados = 0
        self._ID = Cliente.ID
        self._premio = False
        Cliente.ID += 1

    def agregar_vuelo(self):
        """Agrega un boleto a su contador de boletos"""
        self._boletos_comprados += 1

    def comprobar_premios(self):
        """comprueba si es susceptible a un premio"""
        if self._boletos_comprados == 3:
            self._boletos_comprados = 0
            self._premio = True

    def canjear_premio(self, costo):
        """retorna el costo del boleto con descuento del 10%, sino devuelve el mismo costo"""
        if self._premio == True:
            self._premio = False
            return costo*.90
        else:
            return costo
```

Reflexión final individual: ¿Qué aprendiste? ¿Qué cosas se pueden mejorar? ¿Qué parte del proyecto te gusto más? ¿Qué parte del proyecto te gustó menos?

Con este proyecto aprendí a reforzar los temas vistos durante este curso como la creación de UML con composición y agregación, creo

que puedo mejorar mis habilidades en la programación orientada a objetos practicando con más ejercicios como los del proyecto, me gusto mucho la parte de crear los objetos porque para mi es emocionante ir viendo como vas creando los objetos por medio del init que diste previamente, lo que no me gusto mucho fue la parte de encontrar las relaciones entre las clases a veces se me hace un poco complicado.