



Carta de Declaración de uso de librerías

Nosotros, los abajo firmantes, estudiantes del curso Fundamentos de Programación, declaramos que durante el desarrollo del proyecto final titulado “K.E.Y Player Manager”, se hizo uso de las siguientes librerías de manera ética, responsable y conforme a los lineamientos del curso:

1. Librerías utilizadas:

- [Tkinter] Generación de Interfaz gráfica.
- [datetime] Para dar formato a las fechas.
- [os] Obtener ubicaciones de imágenes.
- [sys] Abrir ubicación de archivos.
- [math] Para sacar raíz cuadrada.

2. Declaración de uso:

Confirmamos que:

- Todas las librerías utilizadas en el proyecto fueron seleccionadas con fines educativos y están permitidas por la normativa del curso
- No se utilizó ninguna librería que automatice completamente la solución del proyecto sin la comprensión de su funcionamiento.
- Las funcionalidades usadas de cada librería fueron estudiadas y entendidas por todos los integrantes del equipo.

3. Reflexión sobre el Uso de librerías externas

El uso de herramientas de externas nos permitió no solo crear un sistema capaz de manejar torneos, equipos y jugadores, sino que gracias [Tkinter] fuimos capaces de, a dicho programa, darle una bonita e intuitiva interfaz gráfica.

[datetime] nos permitió darles formato a las fechas, logrando que los torneos que se creen tengan sentido de tiempo; por ejemplo, nos permite que a la hora de crear un torneo se pongan fechas coherentes, no que alguien venga y ponga un torneo de 1780 A.C.

Las siguientes dos librerías usadas, [os] y [sys] nos permitieron el correcto manejo de imágenes en nuestra interfaz gráfica, su buena ubicación e importación a la hora de ejecutar el programa, pudiendo lograr un programa óptimo, rápido y de fácil acceso y uso. También el uso de [math] nos permitió sacar la raíz cuadrada para sacar la desviación típica del número de jugadores por equipo en un torneo.

En conclusión, el uso de librerías externas en este proyecto demuestra cómo hemos logrado avanzar un poco más en el mundo de la programación, principalmente en Python. Nos ayudó a la hora de trabajar de manera colaborativa y como somos capaces de extender nuestro conocimiento en Python mediante el uso de nuevas y mejores librerías.

4. Firma de los Estudiantes

[Dennys Molina]

[Javier Morán]

[Daniel Salguero]

[Lucy Guerra]

[Mónica Alvarenga]

[Enrique Hernández]