PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

CALI

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO)

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN

ESTUDIANTE

JEYSA NAHARA BLANDON MARTINEZ

DOCENTE

JORGE IVÁN VILLAY

**¿Qué inconvenientes tuve?**

Personalmente, lo que resultaba más inconveniente fue entender el sistema de modelo, vista y controlador para con el proyecto en el momento de realizar la lógica del programa, ya que, cada uno tiene su método de organización, pero en muchas partes, mediante que avanzábamos con el proyecto a veces nos olvidábamos de ese orden, y cuando nos dábamos cuenta teníamos que volver a mover algunos métodos y arreglarlo para que el programa funcionara con los nuevos cambios. Por otro lado, para Python también por un momento tuvo su inconveniente, pues cuando clonaba el repositorio, el código aparecía como si yo no hubiera instalado Python, y cuando revisaba, en mi computador aparecía que, si lo tenía, pero el proyecto no lo ejecutaba, y después de realizar algunas cosas en la aplicación ya volvía a ejecutar el Python.

**¿Qué aprendí?**

En este caso, aprendí algo muy divertido que fue de pasar el código a algo más visual y entendible para el usuario, como lo era una aplicación, que se hacía mediante la librería de streamlit; este era la parte que se requería de otro punto de vista de un programador, el cual era ver el cómo se le presentaría la información al usuario de una manera mucho más dinámica, ya que es muy diferente la información que le presentábamos mediante la terminal del programa, a pasar a serlo en una aplicación por medio de botones, selección de números, etc. A veces, yo no tenia idea de algunas cosas para pasar el código que teníamos de manera que se pueda ejecutar con el streamlit, y mi compañero David me ayudaba a entender cómo podríamos colocarlo e ideaba formas para poder que se ejecutara como queríamos.

**¿Qué es lo que más me gusto?**

Lo que más me gusto fue en la realización de la aplicación, ya que teníamos libertad de acomodar y arreglar a nuestro gusto, también en la manera que queríamos que se viera más cómodo para el usuario; también nos enteramos por medio de streamlit, que cosas más le faltaba a nuestro código para que sea más eficiente, como de que podíamos hacer para evitar que el usuario coloque cosas que no se permitía o si olvidaba de completar un espacio necesario para que el programa funcione, etc.

**Mi autoevaluación**

La nota que me colocaría en mi autoevaluación es de 5, ya que, hablando en general, en este proyecto se puso en practica todo lo que vimos durante el semestre, siento que aprendí bastante durante el transcurso y pude demostrarlo tanto en este como en el primer proyecto con ayuda y apoyo de mi compañero David.

**Nota que le doy a mi compañero David**

La nota que le doy a mi compañero David es de 5, ya que, como lo mencione antes, el aporto, ayudo y compartió sus conocimientos como programador durante la realización del proyecto; de tal manera, entendí algo de él, y es que él trabaja mejor en la noche, así que cuando él quería, se trasnochaba arreglando o adelantando el proyecto, y al día siguiente me decía lo que había hecho para yo continuar en la mañana o en la tarde; como mayor tiempo del día estábamos en la universidad entonces él veía lo que yo realizaba y aportaba en que más podríamos hacer. En pocas palabras, fue un gran apoyo y compañero, en especial cuando había momentos cuando había cosas en las que no entendía, entonces él tomaba su tiempo y me explicaba de manera clara y concisa.