**Método de Polya**

1

2

3

4

1

Revise y Verifique:

Por cada parte del programa, fui haciendo pruebas, mejorando y haciendo los cambios necesarios para que funcionara correctamente.

Aplique un plan:

Aplicando el plan elaborado, creé todos los elementos elegidos en el programa de Visual code, dándoles las características, dimensiones y colores de cada uno de los elementos. Fui probando cada una de las partes del problema dado y lo organicé así: Primero: Hice los elementos de la instancia padre y las características necesarias. Segundo: Hice los elementos de las instancias hijos teniendo en cuenta las características que se debían heredar. Tercero: Hice los elementos, función, labels y botón para hacer la solicitar los datos. Cuarto: Hice los elementos, función, labels y botón para cargar los datos.

Plan de Solución:

Organicé el plan para la solución del programa de la siguiente forma:

1. Importar tkinter
2. Darle dimensiones a la ventana y hacerla variable.
3. Establecer las variables que se utilizarán a lo largo del programa, en el primer caso de la instancia padre.
4. Establecí las características de la clase hijo publico.
5. Establecí las características de la clase hijo mixto.
6. Establecí las características de la clase hijo genero.
7. Luego establecí en pedir datos la ventana, dimensiones, color. En esta parte establecí una función para hacer la carga de datos.

Comprensión del problema:

Determiné como primer punto ver la instancia padre con los elementos necesarios.

Luego desligué las instancias hijos (público, mixto y género) que tomará la herencia de la clase padre.

Con respecto a la solución del problema planifiqué un archivo por cada una de las instancias del problema.

El primer archivo que cree fue la instancia de padre del centro educativo.

Luego cree las instancias hijo que heredan las características en forma de catarata.