# HUNDIR LA FLOTA

OBJETIVO: CODIFICACIÓN EN PYTHON DE HUNDIR LA FLOTA

MOTIVO: PROYECTO CALIFICATIVO DEL BOOTCAMP EN DATA SCIENCE

ALCANCE: EL PROYECTO SE CENTRA EN EL USO ÚNICAMENTE DE LAS

HERRAMIENTAS VISTAS HASTA EL SPRINT 3 - ALGEBRA

DE NUMPY

**METODOLOGIA:** 

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

REQUERIDOR

THE BRIDGE

OBJETIVO: CODIFICACIÓN EN PYTHON DE HUNDIR LA FLOTA

MOTIVO: PROYECTO CALIFICATIVO DEL BOOTCAMP DATA SCIENCE

ALCANCE: EL PROYECTO SE CENTRA EN EL USO ÚNICAMENTE DE LAS

HERRAMIENTAS VISTAS HASTA EL SPRINT 3 - ALGEBRA

DE NUMPY

METODOLOGIA: PI

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

REQUERIDOR

THE BRIDGE

OBJETIVO: CODIFICACIÓN EN PYTHON DE HUNDIR LA FLOTA

MOTIVO: PROYECTO CALIFICATIVO DEL BOOTCAMP DATA SCIENCE

ALCANCE: EL PROYECTO SE CENTRA EN EL USO ÚNICAMENTE DE LAS

HERRAMIENTAS VISTAS HASTA EL SPRINT 3 - ALGEBRA

DE NUMPY

METODOLOGIA: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

REQUERIDOR: THE BRIDGE

OBJETIVO: CODIFICACIÓN EN PYTHON DE HUNDIR LA FLOTA

MOTIVO: PROYECTO CALIFICATIVO DEL BOOTCAMP DATA SCIENCE

ALCANCE: EL PROYECTO SE CENTRA EN EL USO ÚNICAMENTE DE LAS

HERRAMIENTAS VISTAS HASTA EL SPRINT 3 - ALGEBRA

DE NUMPY

METODOLOGÍA: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

REQUERIDOR: THE BRIDGE

OBJETIVO: CODIFICACION EN PYTHON DE HUNDIR LA FLOTA

MOTIVO: PROYECTO CALIFICATIVO DEL BOOTCAMP DATA SCIENCE

ALCANCE: EL PROYECTO SE CENTRA EN EL USO ÚNICAMENTE DE LAS

HERRAMIENTAS VISTAS HASTA EL SPRINT 3 - ALGEBRA

DE NUMPY

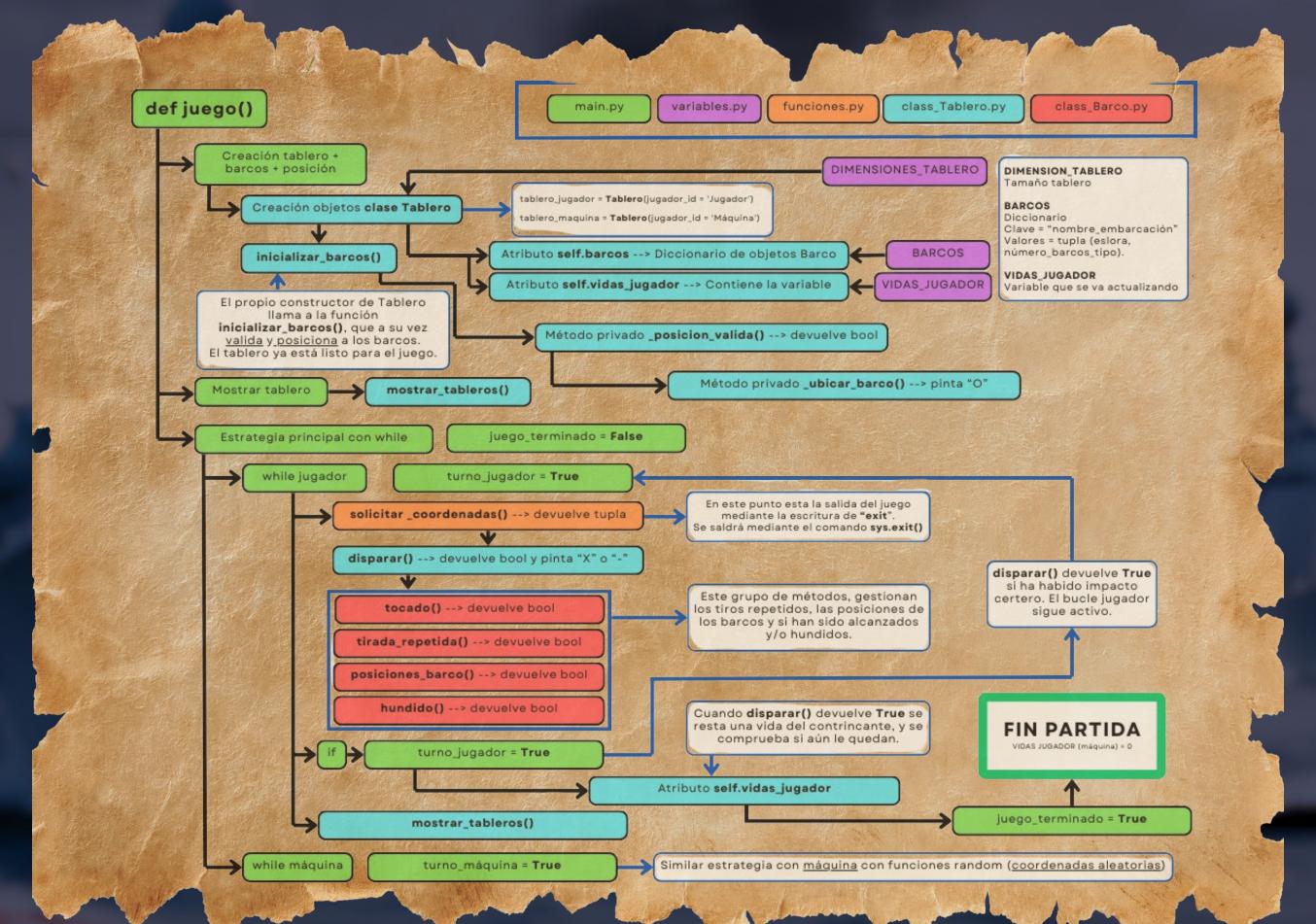
METODOLOGIA:

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

REQUERIDOR:

THE BRIDGE

#### DIAGRAMA DE FLUJO



## GRACIAS POR SU ATENCIÓN