



Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Basecamp Full Stack Python	Medio
Nombre del proyecto: "Te lo vendo" – Iteración 3	Tema: <ul style="list-style-type: none">• Sentencias Condicionales – Aplicando Sentencias condicionales en Python.
Objetivo del proyecto: (Competencias del Módulo):	. Determinar el uso de sentencias condicionales dependiendo de la condición de esta.
Aprendizaje esperado a trabajar (AD) a evaluar (Ev)	• . Comprender la importancia de las sentencias y conocer el flujo del desarrollo de un programa.
Ejecución: Grupal	
Descripción de la Evaluación	
CONTEXTO <p>Durante los últimos meses, las compras en línea han tenido un aumento significativo debido al avance tecnológico, las restricciones sanitarias impuestas y a los cambios en las formas de vida. Esto aplica para muchos sectores productivos, usando diversos tipos de medios para efectuar una transacción, como el teléfono, a través de un sitio web e incluso por medio de aplicaciones móviles.</p> <p>Es importante considerar que todo este cambio en la forma de hacer las cosas no es algo temporal o que haya sido implementado debido a la contingencia, sino que es un tema que llegó para quedarse, y que marcará la manera en la cual se adquieren bienes y servicios, en especial para negocios que están en etapas iniciales de desarrollo.</p>	
PROBLEMA <p>La empresa "Te lo Vendo" es un emprendimiento de un grupo de jóvenes, quienes necesitan vender sus productos en línea. Actualmente toman sus pedidos vía telefónica y a través del correo electrónico. Al no existir un sistema centralizado para los pedidos, es complejo tener control oportuno de las entregas, lo que genera que en algunos casos no se concreten algunos pedidos.</p> <p>Una opción propuesta es manejar una planilla de cálculo para el registro de los pedidos y realización de seguimiento. Si bien es factible su uso, a medida que se agreguen nuevos clientes el archivo irá creciendo, y será complejo mantener la integridad entre los datos, impidiendo relacionarlos adecuadamente.</p>	
SOLUCIÓN <p>Dados los antecedentes anteriores, es necesario desarrollar una solución tecnológica que cubra los procesos de negocio descritos y que proponga una mejora en la gestión, el control, la seguridad, y disponibilidad de información para el negocio y sus clientes. El sistema debe permitir presentar productos, tomar pedidos y hacer seguimiento de estos y la gestión de clientes. Además, se requiere que</p>	



el sistema genere reportes y estadísticas que ayuden a tomar de decisiones y mejorar el rendimiento de la empresa, considerando la cantidad de clientes, y la demanda de éstos. Es imprescindible mantener comunicación con los encargados de entregar los pedidos, y darles la posibilidad de realizar todas sus actividades teniendo conectividad a través de dispositivos móviles.

DESARROLLO

Considerando los avances realizados en nuestro proyecto, se solicita crear y agregar sentencias que nos permitan manipular un stock de productos. Para ello debemos aplicar lo siguiente:

- Definir el stock de un producto en una variable.
- Definir una forma de solicitar el stock disponible del producto por consola.
- Definir una forma de solicitar unidades del producto por consola. Este número de productos se almacenarán en una nueva variable llamada 'Productos seleccionados'.
- Los productos reubicados serán descontados del stock inicial.
- El programa debe verificar que existan unidades disponibles.
- Al verificar las unidades disponibles, el programa entregará una unidad extra cuando se seleccionen más de 12 unidades. Verificar que el stock posibilite entregar una unidad extra. Sino se entregan las unidades justas. Cada una de las posibles acciones debe imprimir un mensaje explicando lo realizado.
- No se pueden solicitar más de 20 unidades en un mismo pedido.
- Si el valor ingresado es superior al stock disponible, este debe entregar un mensaje indicando que no es posible realizar esta acción debido a que no hay stock suficiente.

* El código debe estar debidamente comentado para asegurar su comprensión.

Consideraciones generales

- A modo de entrega se pide enviar un archivo .py con el desarrollo del programa solicitado.
- El tiempo máximo para resolver la evaluación es el periodo correspondiente a una clase regular.
- Equipos máximos de 4 integrantes.

Requerimientos de los participantes

Conocimientos previos	Actitudes para el trabajo	Valores
<ul style="list-style-type: none">• Conocer la sintaxis de Python.• Conocer variables, operadores lógicos, numéricos.	<ul style="list-style-type: none">• Cumplimiento de plazos• Buenas prácticas de codificación• Trabajo en equipo• Optimización del tiempo	<p>Tiempo de resolución.</p> <p>Enfoque al requerimiento.</p>



Objetivo General de Aprendizaje	El participante al finalizar el proyecto será capaz de: <ul style="list-style-type: none">• Comprender que dependiendo de la condición de una sentencia, se comportara de manera diferente un programa o script.
Objetivos particulares	<ul style="list-style-type: none">- Utilización de un editor de texto- Trabajo en equipo
Duración del proyecto	1 jornada de clases
Productos para obtener durante la realización del proyecto	
<ul style="list-style-type: none">- Un archivo .py que satisfaga las especificaciones antes señaladas.	
Especificaciones de desempeño	
Deberá realizar la actividad según requerimientos técnicos y en un plazo máximo de 1 clase; el resultado deberá ser entregado de acuerdo con lo indicado en el punto anterior.	