

Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Full Stack Python	Medio
Nombre del proyecto: "Yo quiero otro mundo" – Iteración 6	Tema: Programación Orientada a Objetos – Manejo de Errores y Excepciones.
Objetivo del proyecto: (Competencias del Módulo):	Crea Clases utilizando sintaxis de Python las cuales contengan sus respectivos atributos y métodos correspondientes
Aprendizaje esperado a trabajar (AD) a evaluar (Ev)	Desarrollar un sistema en base al modelo de programación orientado a objetos. Ver las ventajas que tiene este modelo en el ámbito del desarrollo.
Ejecución: Individual	
Descripción de la Evaluación	
<p>CONTEXTO</p> <p>¿Qué te motiva a levantarte cada mañana?, ¿Cómo imaginas nuestra sociedad en 20 años?, ¿Qué idea innovadora ha dado vueltas en tu interior por muchos años, pero no has podido llevar a cabo?</p> <p>Estas preguntas y muchas otras son ejemplo de pensamientos y cuestionamientos que muchos seres humanos se hacen a diario. Como individuos dentro de un extenso conglomerado, día a día luchamos por vivir dignamente, supliendo nuestras necesidades básicas y relacionándonos con otras personas.</p> <p>El vivir en sociedad, sumado al avance tecnológico y científico, va creando nuevas oportunidades de diseño y desarrollo de sistemas de información y plataformas que ayudan a mejorar la calidad de vida de muchas personas. Y, aunque cueste creerlo, muchas de esas innovaciones surgieron desde una simple idea o deseo.</p> <p>La invitación es, entonces, a pensar en ideas innovadoras que puedan convertirse en el mediano plazo en una plataforma web, desarrollada bajo una modalidad colaborativa y haciendo uso de los temas que se abordarán en las siguientes unidades.</p> <p>DESARROLLO – Continuación del trabajo.</p> <p>En base al proyecto que estás desarrollando, identifica al menos seis posibles errores en la ejecución de su programa. Integre por lo menos IndexError, TypeError, KeyError.</p> <p>Ejecuta un Finally al final de cada manejo de error. Este debe entregar un mensaje que explique el error y la forma de solucionarlo.</p>	

Describa cual es la utilidad de manejar los errores en la programación.

Envíe el diagrama de Clases desde Object hasta los tipos de errores, tal como se muestra en los videos. Describa la estructura del diagrama de forma detallada.

Consideraciones generales

El entregable es un script .PY

- El tiempo máximo para resolver la evaluación es el periodo correspondiente a una clase regular.

Requerimientos de los participantes

Conocimientos previos	Actitudes para el trabajo	Valores
<ul style="list-style-type: none"> • Instalación de Visual Studio Code con la extensión Python correspondiente. • Python Básico. • Instanciar un Objeto • Composición y Colaboración entre Objetos. 	<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> <p>Estructura de Solución.</p>
Objetivo General de Aprendizaje	<p>El participante al finalizar el proyecto será capaz de:</p> <p>Comprender el paradigma de la programación orientada a objetos y las ventajas que tendrá respecto a la programación estructurada.</p>	
Objetivos particulares	Utilización de un editor de texto	
Duración del proyecto	1 jornada de clases	

Productos para obtener durante la realización del proyecto

- Script .PY

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.