



Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Basecamp Full Stack Python	Medio
<b>Nombre del proyecto:</b> " Te lo vendo" - Iteración 4	<b>Tema:</b> Control de Flujo – Aplicando Control de Flujo en Python.
<b>Objetivo del proyecto:</b> (Competencias del Módulo):	Determinar el uso de Controles de Flujo dentro del proyecto.
<b>Aprendizaje esperado a trabajar (AD) a evaluar (Ev)</b>	Conocer el manejo el cual es posible darle a nuestro sistema a través del Control de Flujo.
Ejecución: Grupal	
Descripción de la Evaluación	
<b>CONTEXTO</b>  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.  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.	
<b>PROBLEMA</b>  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. 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.	
<b>SOLUCIÓN</b>  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	



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

Hoy simularemos que nuestra tienda virtual tiene muchos usuarios comprando desesperadamente. De igual forma, simularemos un alto movimiento de proveedores que renuevan nuestro stock de productos a ofrecer.

Primero, desarrollaremos una forma de almacenar nuestro stock de dos productos. El primer producto tendrá 120 unidades y el segundo 150.

Luego, simularemos cada 3 segundos una compra de “n” unidades de cualquiera de los dos productos. n representa un número aleatorio entre 1 y 10.

Cada compra, como es natural, afecta el stock inicial de productos. Es decir, si una compra simulada es de 3 unidades del producto 1, este se debe descontar del stock.

Cada 10 compras, el programa debe imprimir en pantalla el número de unidades disponibles por producto.

¿Lo lograron?

Por último, cuando un producto tenga un stock de menos de 100 unidades, los proveedores enviarán automáticamente 50 unidades más. Esto se debe reflejar en el stock de cada producto.

Lamentablemente, los proveedores solo tienen stock suficiente para enviar 150 unidades en total de productos 1 y 2.

¡Buena suerte desarrolladores!

## Consideraciones generales

- A modo de entrega se pide enviar un archivo .py, que contenga al desarrollo del programa solicitado.
- El tiempo máximo para resolver la evaluación es el periodo correspondiente a las clases regulares.
- Equipos máximos de 4 integrantes.

## Requerimientos de los participantes

Conocimientos previos	Actitudes para el trabajo	Valores
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer Sentencias condicionales.</li><li>• Conocer variables, operadores lógicos, numéricos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cumplimiento de plazos</li><li>• Buenas prácticas de codificación</li></ul>	Tiempo de resolución.



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajo en equipo</li><li>• Optimización del tiempo</li></ul>	Enfoque al requerimiento.
Objetivo General de Aprendizaje	El participante al finalizar el proyecto será capaz de: <ul style="list-style-type: none"><li>• Implementar y desarrollar correctamente el control de flujo dentro del proyecto, comprendiendo la importancia la cual nos permite ejecutar el proyecto dependiendo de la sentencia.</li></ul>	
Objetivos particulares	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilización de un editor de texto</li><li>- Trabajo en equipo</li></ul>	
Duración del proyecto	1 jornada de clases.	
Productos para obtener durante la realización del proyecto		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Un archivo .py que satisfaga las especificaciones antes indicadas.</li></ul>		
Especificaciones de desempeño		
Deberá realizar la actividad según requerimientos técnicos y en un plazo máximo de 2 clases; el resultado deberá ser entregado de acuerdo con lo indicado en el punto anterior.		