

Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Full Stack Python	Medio
Nombre del proyecto: "Yo quiero otro mundo" – Iteración 5	Tema: <ul style="list-style-type: none"> Programación Orientada a Objetos – Herencia y Polimorfismo.
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)	1) Utilización y comprensión de Herencia y Polimorfismo en el contexto de la programación orientada a objetos.
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 diagrama de clases desarrollado en el ejercicio anterior, integra una estructura de herencia de tres niveles. Agregue un método por cada clase creada en su proyecto.</p> <p>Realice ejercicios para comprobar la herencia de métodos y atributos.</p> <p>Incorpore un ejemplo práctico de sobrescritura de métodos en su ejercicio individual.</p>	

Como pista, una forma de identificar niveles dentro de su aplicación, se puede encontrar en base a diferentes tipos de usuarios con perfiles diferentes. Genere una clase principal, para luego desarrollar perfiles más particulares.

Consideraciones generales

El entregable es un script .PY

- 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"> • 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> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender el paradigma de la programación orientada a objetos y las ventajas que tendrá respecto a la programación estructurada. 	
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

- 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.



--