



**UNIVERSIDAD GERARDO BARRIOS SAN MIGUEL**

**FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**ASIGNATURA:**

Programación Computacional 3.

**DOCENTE:**

William Alexis Montes Girón

**Actividad:**

Actividad Sumativa – Semana 4

**Estudiantes:**

Mario Antonio Barahona Sorto (SMSS032623).

## **1. Investigación Bibliográfica**

Referencia Bibliográfica:

Muñoz Guerrero, L. E. (II.), & Trejos Buriticá, O. I. (2021). \*Introducción a la programación con Python\* (1ª ed.). RA-MA Editorial.

### **Resumen del Libro**

El libro "Introducción a la programación con Python" es una obra fundamental para aquellos que inician su aprendizaje en el mundo de la programación, específicamente utilizando el lenguaje Python. Los autores, Luis Enrique Muñoz Guerrero y Óscar Iván Trejos Buriticá, ofrecen un enfoque práctico y didáctico que facilita la comprensión de los conceptos básicos de la programación, desde la sintaxis hasta la estructura de datos, pasando por funciones, control de flujo y, finalmente, los fundamentos de la Programación Orientada a Objetos (POO). La obra está pensada para ser utilizada tanto en entornos académicos como autodidactas, y su organización permite que los lectores avancen a su propio ritmo.

## **2. Ejercicios del Taller de Repaso**

Ya están subidos en el Github.

## **3. Diseño e Implementación de un Ejercicio POO**

### **Situación Problemática:**

Imagina que tienes una colección de videojuegos y necesitas organizar toda la información sobre ellos para compartirla con tus amigos o para mantener un registro personal. El ejercicio propuesto te permitirá ingresar los datos de cada videojuego (como título, plataforma, género, modos de juego, desarrollador, fecha de lanzamiento, calificación y precio) y almacenarlos en un sistema que luego podrá mostrar toda la información recopilada.

### **Implementación del Código:**

El siguiente código en Python está en el github es el que tiene por nombre Catálogos de Videojuegos.py utiliza los principios de la Programación Orientada a Objetos (POO) para resolver el problema.

**Explicación del Programa:**

El programa crea una clase llamada `Videojuego` que representa un videojuego con varios atributos como título, plataforma, género, etc. Se incluye un método para mostrar la información del videojuego (`mostrar\_info`) y un método para obtener el precio (`get\_pre`). El usuario puede ingresar los datos de varios videojuegos, y luego el programa muestra toda la información almacenada. Este programa resuelve el problema de organizar y visualizar la información de una colección de videojuegos, facilitando su gestión y consulta.