Proyecto: Aplicación en Python

Deberás crear una aplicación de temática libre que maneje datos de objetos en forma de una lista de diccionarios. Cada objeto deberá tener al menos:

- 1. Un **string único**.
- 2. Un **string repetido** que sirva para clasificar los objetos.
- 3. Un valor entero.
- 4. Un valor flotante.
- 5. Un valor booleano.

El proyecto debe dividir su código en funciones para modularizar su código.

Se debe mostrar un menú para ejecutar las opciones disponibles, habiendo una opción para salir.

La aplicación debe permitir al menos lo siguiente:

- Buscar un objeto por el string único.
- Añadir nuevos objetos pidiendo los datos necesarios por teclado. No se pueden añadir objetos repetidos.
- Editar nuevos objetos pidiendo los datos necesarios por teclado. No se permite modificar el string único.
- Borrar un objeto por su string único.
- Volcar los datos en un string con separadores como se ha visto en clase.
- Recuperar los datos de un string generado en la opción anterior en una lista de diccionarios como se ha visto en clase.
- Usar las funciones max, min, sorted de manera que dependan de los datos de algún/os campos del diccionario.
- Hay que ejecutar correctamente el módulo comprobando que es un módulo ejecutable.
- Si valorará que se organicen las funciones en ficheros y usarlas mediante importación de los mismos.

Evaluación:

- Implementar las funcionalidades pedidas con un mínimo de corrección.
- Originalidad: Se valorará que la temática elegida y los datos sean creativos.
- Uso correcto de las funciones y la modularización.
- Atención a los detalles. Tenéis que veros reflejados en vuestro trabajo, pensando en que podéis añadir para que hable por vosotros vuestro trabajo.
- No mostrar los datos directamente con print, hay que darles formato para mostrarlos.
- Para considerarse aprobado el proyecto hay que exponerlo en clase.

La entrega será un zip con los ficheros de la aplicación completa con el formato

SGE_Proyecto_1trimestre_Vuestro_nombre.zip