



Unidad didáctica 2: Principios de la Programación Orientada a Objetos

Joseph Reyes & Daniel Ramos

Ingeniería de software, Universidad Manuela Beltrán

Guía #4

POO

Diana Toquica

4 de octubre de 2023


```

import time
class Interfaz:
    def cargando(self):
        carga = "Cargando"
        for i in range(4):
            print(carga + "." * i, end="\r")
            time.sleep(0.5)
        print("-----")
class Juegos(Interfaz):

    def run(self):
        while True:
            opciones=int(input("Seleccione la opcion que desea realizar: \n1. Entrar\n2. Salir\n"))
            if opciones==1:
                while True:
                    juego=int(input("Seleccione el juego que desea jugar: \n1. Bomberman\n2. Snake\n3. Puñogradada\n4. Inicio\n"))
                    if juego==1:
                        self.cargando()
                        print("BOMBERMAN")
                        while True:
                            opcion=int(input("¿jugar (1) o salir (2)? : "))
                            if opcion==1:
                                self.cargando()
                                print("jugaste BOMBERMAN")
                                while True:
                                    opcion INTERNA=int(input("¿Desea guardar su progreso? YES(1) NO(2): "))
                                    if opcion INTERNA==1:
                                        print ("PROCESO GUARDADO")
                                        break
                                    elif opcion INTERNA==2:
                                        break
                                elif opcion==2:
                                    break
                            elif opcion==2:
                                break
                    elif juego==2:
                        self.cargando()
                        print("SNAKE")
                        while True:
                            opcion=int(input("¿jugar (1) o salir (2)? : "))
                            if opcion==1:
                                self.cargando()
                                print("jugaste SNAKE")
                                while True:
                                    opcion INTERNA=int(input("¿Desea guardar su progreso? YES(1) NO(2): "))
                                    if opcion INTERNA==1:
                                        print ("PROCESO GUARDADO")
                                        break
                                    elif opcion INTERNA==2:
                                        break

```

```

        break
    elif opcion==2:
        break
    elif juego==3:
        self.cargando()
        print("PUÑOGRANADA")
        while True:
            opcion=int(input("¿jugar (1) o salir (2)? : "))
            if opcion==1:
                self.cargando()
                print("jugaste PUÑOGRANADA")
                while True:
                    opcion INTERNA=int(input("¿Desea guardar su progreso?
YES(1) NO(2): "))
                    if opcion INTERNA==1:
                        print ("PROCESO GUARDADO")
                        break
                    elif opcion INTERNA==2:
                        break
                elif opcion==2:
                    break
            elif juego==4:
                break
            else:
                print("Selecciona una opcion correcta...")
                print("-----")

        elif opciones==2:
            print("Hasta luego!")
            break
        else:
            print("Selecciona una opcion correcta...")
            print("-----")

usuario=Juegos()
usuario.run()

```

Sesion 2.

En el trabajo autónomo.

Preguntas Orientadoras

P1

¿Cuáles fueron los aprendizajes obtenidos al realizar esta guía?, liste como mínimo 3 aprendizajes y relaciónelos con su futuro que hacer profesional.

Los aprendizajes obtenidos en esta guía fueron; aprender a comprender de mayor manera la abstracción de la POO del mundo real. También, entender sin código fuente a cómo diseñar

programacion orientada a objetos, lo cual nos servira para entender mejor los programas y diseñarlos antes de programarlos. Por ultimo, a realizar trabajos tanto de diseño como de codigo en grupo de una manera correcta, siendo andas partes del grupo muy colaboradoras para la entrega del trabajo.

P2

¿Dónde presento mayor dificultad resolviendo la guía? y ¿cómo lo resolvieron? ¿cuáles fueron las estrategias de solución?

Se presento mayor dificultad en el diseño del juego de cartas ya que nos costo entender concretamente cual era el paso a seguir, pero se resolvió preguntando a varios compañeros de clase, además de la estrategia que fue guiarnos por trabajos de nuestros compañeros para realizar nuestro trabajo de manera autónoma con una idea clara.

Actividad de Trabajo Autónomo

PUÑOGRANADA.PDF Ajunto en la entrega de github.

Actividad de Comprobación del Trabajo Autónomo

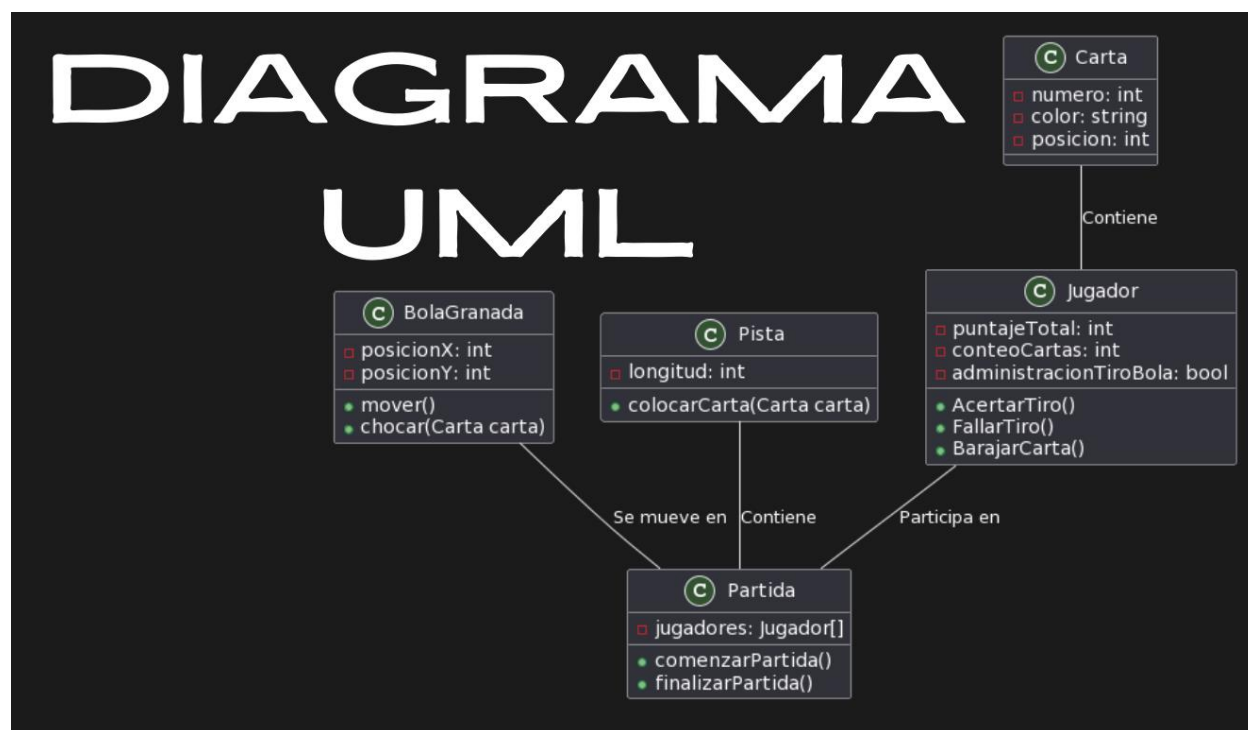


Diagrama UML 1, Autoría propia.

