

**Unidad didáctica 2: Principios de la Programación Orientada a Objetos**

Joseph Reyes & Daniel Ramos

Ingeniería de software, Universidad Manuela Beltrán

Guia #4

POO

Diana Toquica

4 de octubre de 2023

Introduccion

**Sesion 1.**

Codigo de un sistema de entretenimiento digital:

|  |
| --- |
| 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. Puñogranada\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 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                              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 guia fueron; aprender a comprender de major manera la abstraccion de la POO del mundo real. Tambien, entender sin codigo fuente a como diseñar programacion orientada a objetos, lo cual nos servira para entender mejor los programas y diseñarlos antes de programarlos. Por ultimo, a realizer 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**

Quisque eget lectus lacinia, euismod nisl nec, pellentesque purus. Maecenas eleifend erat in quam fringilla ornare. Integer ac metus faucibus, volutpat magna ut, porttitor neque. Nunc id efficitur nunc, sed egestas neque. In eget auctor purus, ac porttitor risus. Integer sit amet posuere urna. Donec a enim ligula.

**Actividad de Comprobación del Trabajo Autónomo**

Aliquam erat volutpat. Donec eu massa ut diam pulvinar eleifend non consectetur lorem. Aliquam tincidunt nunc at ornare tincidunt.

.