

Hito de Mejora 1 Evaluación

```
each: function(e, t, n) {
  var r, i = 0,
      o = e.length,
      a = n(e);
  if (n) {
    if (a) {
      for (; o > i; i++)
        if (r = t.apply(e[i], n), r === !1) break
    } else
      for (i in e)
        if (r = t.apply(e[i], n), r === !1) break
  } else if (a) {
    for (; o > i; i++)
      if (r = t.call(e[i], i, e[i]), r === !1) break
  } else
    for (i in e)
      if (r = t.call(e[i], i, e[i]), r === !1) break;
  return e
},
trim: b && !b.call("\uffff\u00a0") ? function(e) {
  return null == e ? "" : b.call(e)
} : function(e) {
  return null == e ? "" : (e + "").replace(C, "")
},
makeArray: function(e, t) {
  var n = t || [];
  return null != e && (N(Object(e)) ? x.merge(n, "string" == typeof e ? [e] : e) : b.call(n, e)), n
},
isArray: function(e, t, n) {
  var r;
  if (t) {
    if (n) return a.call(t, e, n);
    for (r = t.length, n = n ? 0 + n : Math.max(0, r + n) : n : 0; r > n; n++)
      if (n in t && t[n] === e) return n
  }
}
```

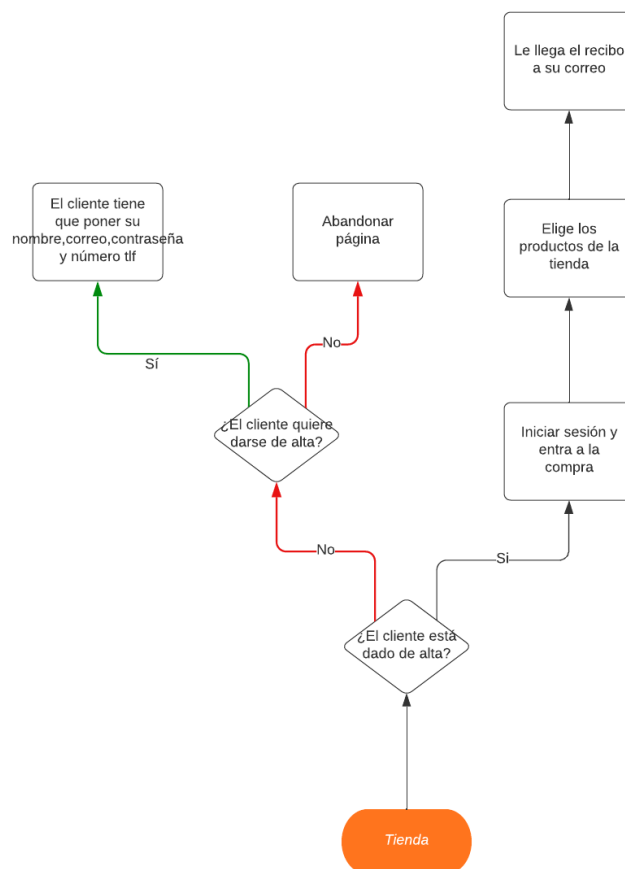
Fase N1:

a. Explica qué es un algoritmo con el ejemplo de Registro de cliente. Escribe con pseudocódigo siguiendo los ejemplos cómo serían los datos de entrada, el procedimiento y los datos de salida.

Un algoritmo es el paso previo a ponerse a escribir el código. Primero debemos encontrar la forma de obtener la solución al problema y luego a través del código, poder indicarle a la máquina qué acciones queremos que lleve a cabo. Pues lo primero sería que introdujese sus datos personales y una contraseña y nombre de usuario para que pueda comprar en la tienda.

b. Diagrama de flujo.

Aquí podemos ver el diagrama de flujo de la tienda. Nos pregunta si el cliente está dado de alta si no lo está, va a la opción de si quiere darse de alta o no. Si se da de alta rellena sus datos y si no, pues sale de la página. SI el cliente ya tiene una cuenta pues solo tiene que loguearse y comprar en la tienda nuestros productos para que luego le llegue el recibo.



c. Explicar caso de uso:

Hay que pensar que yo estoy navegando por Internet y me encuentro una página web que tiene productos que me gustan. Me tengo que loguear poniendo todos mis datos y así esa empresa tiene mis datos para poder gestionar después los datos con el pedido y el envío.

Fase N2:

Es necesario definir las clases principales. Cuáles son?

Las clases principales son Cliente y Pedidos.

En la clase Cliente los atributos son: correo, nombre, contraseña y número. Qué te piden que los rellenes para que el usuario se pueda registrar. Si escribes mal login o registrarse te pinta un error de sintaxis.

```
adrielhito > hitoadriel.py > ...
1 totalapagar=0
2 class Cliente():
3     @staticmethod #es un decorador para no tener que dar argumentos en las estancias
4     def registrar():
5         while True:
6             inicio=input('Bienvenido, registre o haz login: ')
7             if inicio=='registrarse':
8                 correo=input('Introduzca su correo: ')
9                 nombre=input('Introduzca su nombre: ')
10                contraseña=input('Introduzca una contraseña: ')
11                numero=input('Introduzca número de telefono: ')
12                print('Te has registrado correctamente')
13                break
14            elif inicio=='login':
15                nombre=input('Introduzca su nombre ')
16                contraseña=input('Escribe su contraseña')
17                print('Inicio sesion')
18                break
19            else:
20                print('Error de sintaxis')
21
22 class Pedidos(Cliente):
23     @staticmethod
24     def tienda():
25         print('Tenemos 3 productos a la venta' )
26         print('calzoncillos=10€(sin contar el iva)')
27         print('calcetines=5€(sin contar el iva)')
28         print('camiseta=15€(sin contar el iva)')
29         print('Compra lo que mas te guste y para tener el recibo escribe: pedido')
30         pedido=0
31         while True:
32             pedidos=input('Elija los productos que desea comprar:')
33             if pedidos=='calzoncillos':
34                 precio=3
35                 pedido=pedido+1
36                 totalapagar=totalapagar+precio
37                 print('ha comprado calzoncillos')
38             elif pedidos=='calcetines':
39                 precio=2
40                 totalapagar=totalapagar+precio
41                 pedido=pedido+1
42                 print('ha comprado calcetines')
43             elif pedidos=='camiseta':
44                 precio=8
45                 totalapagar=totalapagar+precio
46                 pedido=pedido+1
47                 print('ha comprado camiseta')
48             elif pedidos=='pedido':
49                 break
```

```

49         break
50     else:
51         print('No ha seleccionado objeto')
52     print(f'Has realizado un total de {pedido} pedidos')
53 def imprimirfactura():
54     pais=(input('¿Eres de España?: '))
55     if pais== 'si':
56         factura=totalapagar+8
57         print(f'Su factura total es de {factura}')
58     else:
59         factura=totalapagar+15
60         print(f'Su factura total es de {factura}')
61     print('Su factura le llegará a su número de teléfono y correo.')
62
63 cliente1=Cliente()
64 cliente1.registrar()
65 pedidos1=Pedidos()
66 pedidos1.tienda()
67 pedidos1.imprimirfactura()

```

En la clase Pedidos el atributo es tienda, dentro de esta hay 3 productos en el que el cliente elige las unidades que quiere y su respectivo precio en cada objeto.

Una vez en el atributo de imprimirfactura te pide saber si eres residente en España o no para ver lo que cuesta el envío. Si eres de España en tu pedido se suma 8 euros y si no eres de España se suma 15 euros.

Una vez que lo haces te manda la factura a tu teléfono y a tu correo electrónico.

Fase N3: Definir el por qué. Debes explicar qué paradigma has utilizado.

El paradigma que he tenido que utilizar para mi trabajo de programación de primera evaluación de recuperación de Programación es POO (Programación Orientada a Objetos), este es un estilo de programación que nos da unas guías sobre cómo trabajar con él. Se basa en el concepto de clases y objetos. Este dentro tiene 3 partes fundamentales métodos atributos y eventos. Con POO el código es más fácil de leer y esta mejor organizado.

Los métodos que he utilizado han sido para que responda el objeto cuando recibe un mensaje.

Los atributos que he utilizado han sido para que estos sean visibles en pantalla por el cliente. Los eventos han sido para que el objeto reconozca las acciones que están interactuando con él.

Si se produce algún error solo sería en la parte de login y he puesto que nos saliese un print poniendo error de sintaxis. Pero aún seguiría funcionando correctamente la tienda.

