Proyecto de clase de **Python aplicado**.

Fundamentos de Programación

**Nombre del Proyecto**

**1. Información General**

* **Nombre estudiantes:**
  + **Juan Alejandro Castillo Lopez**
  + **Samuel Londoño**
  + **Jhosef Rojas**
  + **Juan Sebastián Carreño**
* **Curso / Grupo: SA1**
* **Fecha de entrega:**
* **Profesor:**
  + **pablo carreño**

**2. Título del Proyecto**

Predicción de popularidad de videojuegos

**3. Descripción del Proyecto**

* **Propósito:**  
  Analizar datos relevantes de videojuegos para generar un índice de popularidad basado en puntuaciones, precios y antigüedad, facilitando la identificación de títulos destacados en el mercado.
* **Público objetivo:**  
  Desarrolladores de videojuegos, analistas de mercado y jugadores interesados en tendencias.
* **Resultado esperado:**  
  Un programa en Python que calcule y muestre un índice de popularidad para una lista de videojuegos, permitiendo ordenar y comparar títulos fácilmente.

**4. Objetivos**

**General:**

* Crear un programa en Python que prediga y ordene videojuegos según su popularidad basada en múltiples variables.

**Específicos:**

* Utilizar estructuras de datos como listas y diccionarios para almacenar información.
* Aplicar pandas para manejo y análisis de datos tabulares.
* Implementar normalización de datos y cálculo de índices ponderados.
* Practicar modulariz ación mediante funciones.
* Presentar resultados de forma clara y ordenada.

**5. Requisitos**

* Python
* Librería pandas

**6. Diseño del Proyecto**

* **Arquitectura o estructura del programa:** (modularización, funciones, clases, etc.)
* **Diagrama de flujo**
* **Interfaz (si aplica):** descripción o imagen de la interfaz gráfica o consola

**7. Desarrollo**

* Explicación paso a paso de cómo se desarrolló el proyecto
* Fragmentos de código relevantes comentados
* Descripción de las funciones principales

**8. Pruebas y Resultados**

* Cómo se probó el programa
* Capturas de pantalla o ejemplos de ejecución
* Resultados obtenidos
* Manual de usuario

**9. Conclusiones**

* Lecciones aprendidas
* Dificultades encontradas y cómo se resolvieron
* Posibles mejoras o ideas futuras

**10. Bibliografía / Recursos**

* Sitios web, documentación, libros o videos utilizados, mínimo 10