

Introducción a la programación

Lineamientos del proyecto Final:

El objetivo de realizar el proyecto:

- Implementar todos los conocimientos adquiridos a lo largo del Bootcamp.
- Fomentar el desarrollo e implementación de proyectos personales.
- Comenzar a desarrollar un portafolio de trabajo.

Partes del proyecto:

- Desarrollo de Código
- Documentación del proceso de desarrollo

¿Que se debe de entregar?:

- Repositorio público en GitHub.
 - Archivo README.md donde se detalla el cómo ejecutar el proyecto. (Formato Markdown).
 - Archivo(s) .py con el código de la implementación.
- Documentación.
 - Archivo .pdf donde se detalle el funcionamiento del programa:
 - En el archivo se deben describir los retos presentados en la elaboración del proyecto y cómo fueron solucionados.
 - En caso de no terminar el proyecto, redactar las problemáticas que te impidieron finalizar.

Fecha de entrega: 16 de Mayo de 2022

Asesorías:

Habrá 2 sesiones de asesorías en las siguientes fechas, te compartimos sus links donde podrás ingresar:

- Asesoría 1: Miércoles 4 de mayo de 2022- <https://codigofacilito.com/en-vivo/asesoria-1-proyecto-final>
- Asesoría 2: Miércoles 11 de mayo de 2022- <https://codigofacilito.com/en-vivo/asesoria-2-proyecto-final>

La entrega se hará mediante un formulario donde se solicitara:

Nombre completo para el certificado.

Link del repositorio de GitHub.

El archivo .PDF

Descripción del proyecto.

Links de recursos:

- <https://codigofacilito.com/cursos/python-profesional>
- <https://codigofacilito.com/cursos/python-toga>
- <https://codigofacilito.com/cursos/pygame-videojuego>
- <https://codigofacilito.com/cursos/git-profesional>

✨El proyecto final es libre, solo recuerda implementar todos los conocimientos adquiridos a lo largo del Bootcamp, si no tienes una idea clara de que hacer, puedes usar alguna de las sugerencias que te presentamos a continuación. ✨



Introducción a la programación

Proyectos ejemplo:

- **Proyecto N1: Desarrollo de un video juego con PyGame, requerimientos:**

Objetivo: Desarrollar un videojuego de puntaje con Python.

El Juego debe ser creado utilizando la librería PyGame

El programa debe almacenar en un archivo, con extensión .txt, el mayor puntaje obtenido en el juego.

Antes de comenzar una nueva partida, el programa debe mostrar en pantalla puntaje a superar.

Si el jugador, o jugadora, supera el puntaje, el programa debe notificar esto. 🎉

- **Proyecto N2: Aplicación de notas con interfaz Gráfica,requerimientos:**

Objetivo: Desarrollar un programa en Python, con interfaz, gráfica, que permita al usuario manipular archivos del sistema.

El programa podrá realizar las siguientes acciones:

Crear nuevos archivos en el sistema con extensión .cody

Leer archivos con extensión .cody

Editar archivos con extensión .cody

Eliminar archivos con extensión .cody

- **Proyecto N3: CLI de archivos en el sistema.**

Objetivo: Desarrollar un programa en Python, sin interfaz, gráfica, que permita al usuario manipular archivos del sistema.

El programa podrá realizar las siguientes acciones:

Listar todos los documentos con extensión .txt de un directorio en particular. Por default, el directorio será el mismo donde se ejecuta el programa.

Mostrar en consola el contenido de un documento con extensión .txt

Eliminar documentos con extensión .txt

Mediante un menú de opciones, el usuario podrá elegir la opción a realizar.

Ejemplo:

- a) Listar documentos
- b) Leer documento
- c) Eliminar documento

El programa finalizará hasta que el usuario así lo decida.

El programa debe ejecutarse solamente en consola.

- **Proyecto N4: Calculadora de tipo de cambio a dólares.**

Objetivo: Desarrollar un programa en Python, con interfaz gráfica, que permita hacer la conversión de dólares (\$) a una criptomoneda.

El usuario podrá ingresar la cantidad de dólares de la cual quiere conocer su equivalente en la criptomoneda.

El programa debe mostrar en pantalla el tipo de cambio obtenido.

Para realizar la conversión, el programa debe leer el precio de la criptomoneda de un archivo en el sistema.

Es posible realizar el proyecto utilizando divisas diferentes:

Dólares, pesos Mexicanos, euros, libras, etc..

