

UNLVirtual
Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas

Tecnicatura Universitaria en Software Libre
Software Libre: Introducción al Desarrollo de Software

Trabajo Integrador Final

Emanuel Conte Garcia

2024

TP Integrador Final - IDS – UNL: Trabajo Practico Final - Intro al Desarrollo de
Software by Emanuel Conte Garcia is marked with CC0 1.0 Universal 

1 - ¿Cuáles fueron mis aportes al trabajo grupal?

Mis aportes en el trabajo práctico grupal fueron utilizando el código base de una compañera, la incorporación de la función borrar pantalla utilizando la librería os y su correcta aplicación en todas las partes del código final para tener una visualización más limpia.

```
import random
from random import choice
import os
def borrar_pantalla(): #
    if os.name == "nt":
        os.system("cls")
    else:
        os.system("clear")
```

```
9
10 def bienvenida():
11     borrar_pantalla()
12     print("Hola, bienvenid
13     jugar= input("Ingresa
14     borrar_pantalla()
15     if jugar != "":
16         exit()
17
```

```
def jugar_ronda(options):
    cpu_selected = choice(opt
    user_selected = obtener_s

    ganador = determinar_gana

    if ganador == "empate":
        print(f"La computador
    elif ganador == "usuario"
        print(f"La computador
    else:
        print(f"La computador
    input("-----
    borrar_pantalla()
    return ganador
```

```
80 def obtener_seleccion_usuario():
81     borrar_pantalla()
82     while True:
83         try:
84             seleccion = int(input
85             """ + nombre + """ elije un nú
86 -----
87             if seleccion in [1, 2
88                 return seleccion
89         except ValueError:
90             print("Opción no vál
91             input(nombre + " Pres
92             borrar_pantalla()
```

```
def main():
    bienvenida()
    nombre_jugador()
    list_of_winners = []
    play_again = True

    while play_again:
        ganador = jugar_juego
        list_of_winners.append
        play_again = input(no
        borrar_pantalla()

    print("-----\n" + nomb
    print(list_of_winners)

if __name__ == "__main__":
```

TP Integrador Final – Introducción al Desarrollo de Software

Aportar ideas, como la función de borrar pantalla y la utilización del nombre para personalizar la interacción del usuario.

Emprolijar un poco el código, modificando los textos de los print y agregar algunos separadores.

```
def obtener_seleccion_usuario():
    borrar_pantalla()
    while True:
        try:
            seleccion = int(input("""-----
            "" + nombre + "" elije un número: (1) Piedra, (2) Papel o (3) Tijera:\n
            -----
            \n"""))

def jugar_ronda(options):
    cpu_selected = choice(options)
    user_selected = obtener_seleccion_usuario()

    ganador = determinar_ganador(user_selected, cpu_selected["opcion"])

    if ganador == "empate":
        print(f"La computadora también eligió {cpu_selected['nombre']}, vamos de nuevo!")
    elif ganador == "usuario":
        print(f"La computadora había elegido: {cpu_selected['nombre']}. " + nombre + " ganaste esta ronda")
    else:
        print(f"La computadora había elegido: {cpu_selected['nombre']}. \nLa computadora gana esta ronda")
    input("-----\nPresiona una tecla para continuar")
```

Si bien, contamos con un grupo de whatsapp, resolvimos el 90% del trabajo desde el foro, whastup para con algun compañero, poder responder algunas dudas puntuales, sin exponer a nadie, en cosas como (def main) que aun no habiamos visto, y que algun compañero sugirió, fue una muy buena experiencia la realización por toda la buena predisposición del grupo.

2 – ¿Qué aprendizajes alcancé a partir de los aportes de otros participantes?

En cuanto a código se refiere, la biblioteca random que utilizamos no la conocía, la implementación con un diccionario que realizó mi compañera, (*Figura 1*) me parece muy útil.

```
def obtener_opciones():  
    return [  
        {"opcion": 1, "nombre": "Piedra"},  
        {"opcion": 2, "nombre": "Papel"},  
        {"opcion": 3, "nombre": "Tijera"},  
    ]
```

En la función jugar_juego la implementación del while con una doble condición me parecieron un aporte excelente ya que a una iteración le agrega el cumplimiento de más de una condición, y no lo había pensado así nunca.

```
def jugar_juego():  
    borrar_pantalla()  
    options = obtener_opciones()  
    user_wins = 0  
    cpu_wins = 0  
    while user_wins < 2 and cpu_wins < 2:  
        ganador = jugar_ronda(options)
```

Respecto al trabajo como actividad colaborativa, casi sin conocernos pudimos interactuar y activar soluciones para cada problema o desafío que se presentaba. Aún sin coordinar horarios con diferentes agendas, pudimos resolver el enunciado y nos adaptamos a la herramienta linkode para hacerlo

3 – ¿Qué cuestiones (conceptuales o prácticas) considero que debería reponer en un futuro?

Creo que nos adaptamos a las herramientas que teníamos en "Linkode" y fuimos actualizando uno sobre otro, por lo cual considero que estuvo bien realizado el trabajo.

Si bien pudimos terminar en tiempo y forma, en un futuro, intentaría programar una planificación del trabajo a realizar, división del trabajo y un cronograma de entrega interno para poder trabajar de forma más ordenada, utilizando otra herramienta para lograrlo o varias, por ejemplo Git y Discord trabajar de forma mas ordenada utilizando otra herramienta para lograrlo o varias, por ejemplo git y discord.

4 – ¿Cuáles fueron los aprendizajes más significativos durante mi paso por Introducción al Desarrollo de Software?

Contando con conocimientos previos de python, lo más significativo para mí respecto al lenguaje, fue aprender respecto a la manipulación de strings de la unidad 1 (comodines y la función format()), ya que utilicé ese aprendizaje para ajustar variables que luego utilizaría en html como campos dentro de <input>.

Luego, manipular archivos con readline, y writeline, me parece significativo para hacer futuros scripts, y son métodos que tampoco conocía.

Respecto a la modalidad colaborativa, empezamos siendo extraños con mis compañeros, pero la interacción grupal nos acercó y permitió que podamos realizar actividades entre todos, aprendiendo unos de otros.

Conclusión personal

Como conclusión final, creo que la herramienta o plataforma define en muchos casos la forma en que se interactúa, y hay que adaptarse.

La interacción responsable fomenta la amistad y genera valor agregado tanto del conocimiento, como del poder que otorga no estar solo y que no dependa todo de una sola persona.

A nivel intelectual, la multiplicidad de personas incrementa el nivel, y hace fluir las ideas de forma natural, lo que conlleva a un producto final más completo.

Emanuel Conte Garcia

TP Integrador Final – Introducción al **D**esarrollo de **S**oftware

Para cerrar, podríamos decir, que la meta se convierte más alcanzable cuanto se trabaja cooperativamente y enriquece el trabajo, ya que se obtiene un trabajo mejor pensado, con múltiples miradas, y con valor comunitario.

Datos bibliográficos en la escritura

Respecto a los datos bibliograficos de la escritura de este trabajo, tanto como las funciones implementadas por mi en el trabajo grupal colaborativo, ambos son de mi autoria, siendo las del código genradas por mi debido a mi experiencia previa con el lenguaje.

El resto del código citado, es autoria de mis grupo y mis compañeros. (Diego Fabio Gentina - Diego Fernando Gonzalez - Eliana Anabel Schaab - Emir Moretti - Erwin Dante Torres Farfán)