

Estudiante:	mencionar acá el nombre y apellido del estudiante evaluado
Curso/Comisión:	Completar con el nombre del curso y comisión
Proyecto:	mencionar el nombre del proyecto del estudiante/ número de pre entrega

Checklist Pre- entrega

Consigna	Crear un programa que permita el modelamiento de Clientes en una página de compras. Se debe utilizar el concepto de Programación Orientada a Objetos y lo aprendido en clase. Se evaluará el uso correcto de atributos y métodos. Utilizar los conceptos aprendidos en la clase 15 y crear un paquete redistribuible con el programa creado. La Clase Cliente debe tener mínimo 4 atributos y 2 métodos. Se debe utilizar el método __str__() para darle nombre a los objetos. Para crear el paquete redistribible también como adicional el archivo de la Pre entrega #1. Es opcional el uso de herencia.
Objetivos	Practicar el concepto de Clases y Objetos. Practicar el uso de paquetes y librerías.

Aspectos a evaluar	Descripción	Alcance	Comentarios	Devolución final
Programación Orientada a Objetos (POO)	Se permite la creación correcta de los objetos Clientes. Se utiliza el método __str__() y el método __init__() dentro de la creación de la Clase Cliente.	Realizado		Óptimo
Uso de paquetes.	Se crea de manera correcta el paquete redistribuible. Se comparte el archivo que contiene el paquete para poder instalarlo en una computadora distinta. Se puede instalar de manera correcta el paquete creado por el estudiante.	Realizado		(¡Felicitaciones! estás haciendo un gran trabajo,¡Seguí así! )
Integrales	Se observa un criterio correcto en la creación del proyecto. Se utiliza una estructura clara y consistente al crear los métodos y los atributos de la Clase en cuestión. Se utiliza un archivo distinto para la creación de los objetos Clientes.	Realizado		
Alcance por aspecto				Puntaje asignado por alcance
Realizado				20
Incompleto				10
No realizado				0
Puntaje total				Nivel obtenido
80-100				Óptimo
51-79				Correcto
0-50				Bajo

CODERHOUSE

