Hito individual PROGRAMACION

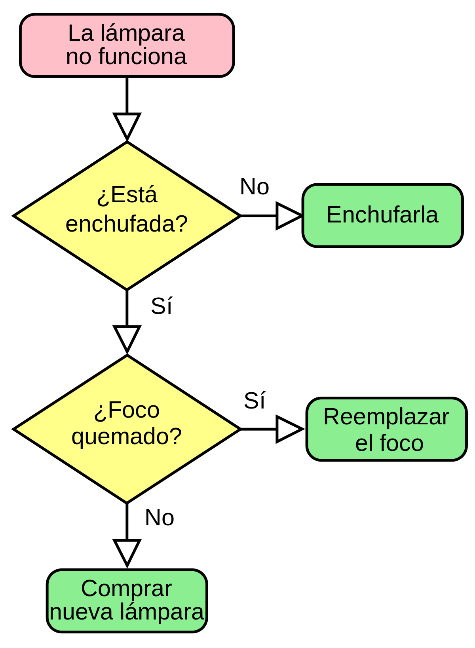
1º TRIMESTRE

Lara Lopez-Pozuelo Cebadera

**Un Algoritmo**

Un algoritmo es una secuencia de pasos para poder llegar a la resolución de un problema partiendo de una información inicial.

En el siguiente ejemplo lo veréis más fácil:



1º: Si la lampara no funciona revisa que esta enchufada

2º: Si no está enchufada la enchufa y si esta enchufada revisa el foco

3º: Si el foco esta quemado lo reemplaza y sino esta quemado se compra otra lampara

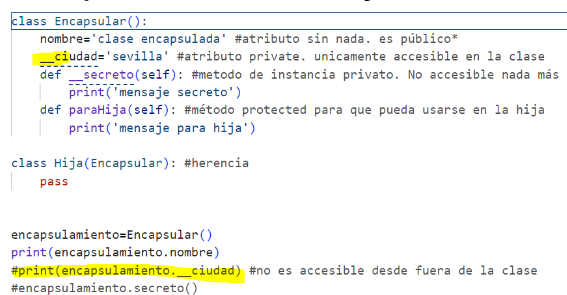
**Características de programación orientada a objetos (POO)**

La programación orientada a objetos se basa en el concepto de crear un modelo del problema de destino en un programa

La distinción entre clase y objeto es una de las claves de este tipo de programación que la hace única.

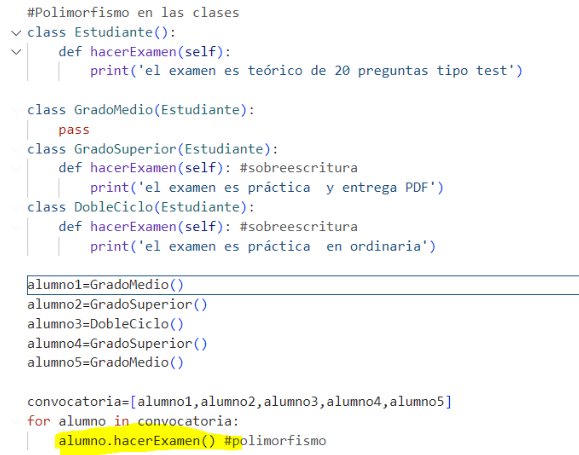
**Encapsulamiento**

La encapsulación de la información es de gran ayuda a la hora de tener privacidad en cuanto a datos e información se refiere

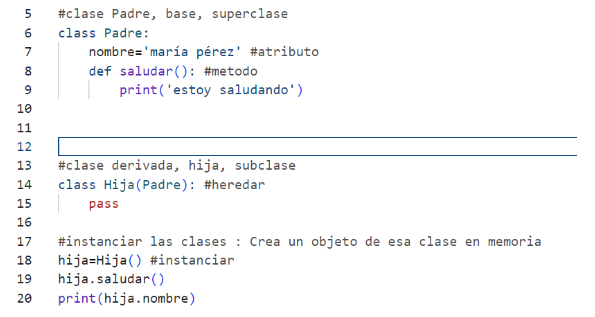


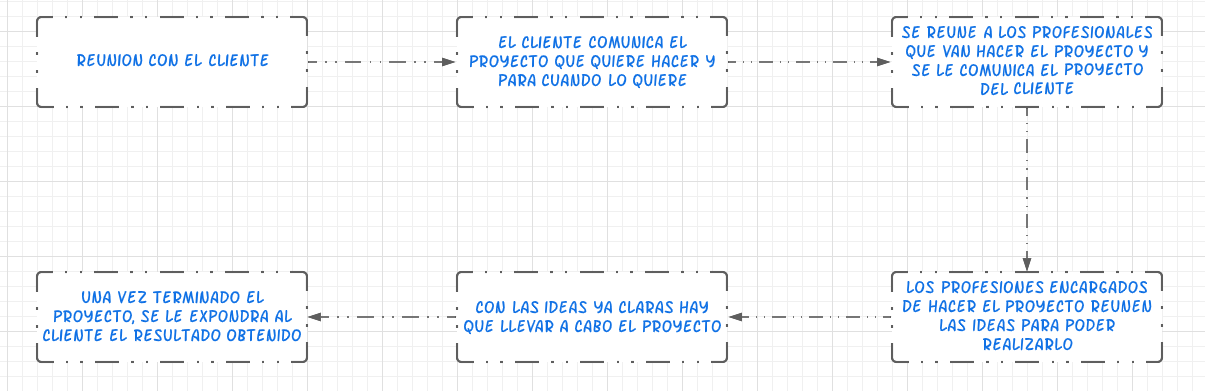
**Polimorfismo**

El polimorfismo permite diseñar objetos para compartir funciones con el mismo nombre pero diferente comportamiento.



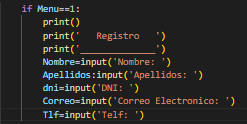
**Herencia**

Es la creación de nuevas clases a partir de unas ya existentes también llamadas subclases

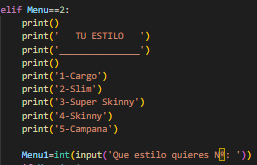
**EL ORGANIGRAMA**

Este es el organigrama a seguir para poder hacer el proyecto de un cliente desde la reunión con el cliente para acordar el proyecto y la fecha del mismo, pasando por la reunión del equipo para juntar las ideas para llevar a cabo el proyecto y acabando con la exposición al cliente sobre el resultado obtenido

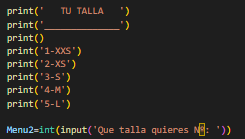
**EXPLICACION DEL CODIGO**

En este apartado lo que he hecho ha sido crear una variable menú, para que después haga un bucle siempre y cuando la variable Menú no sea 0

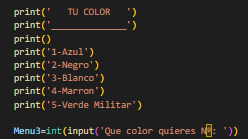
En el caso de que la variable sea 1 se ejecutara el Registro que pregunta cuál es tu nombre, tus apellidos, tu DNI, tu Correo y tu teléfono cada una es una variable para que quede almacenada y más tarde poder llamar a la variable



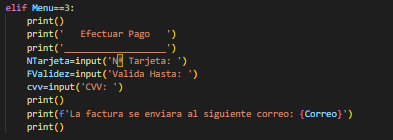
Si la variable es 2 se ejecutará el menú de personalización del pantalón, el primer menú que sale es el del estilo y depende de que numero metas en la variable menu1 se ejecutara un print u otro.



Después del anterior menú se ejecutará otro pidiendo la talla, dependiendo de la variable que metas se ejecutará un print u otro.



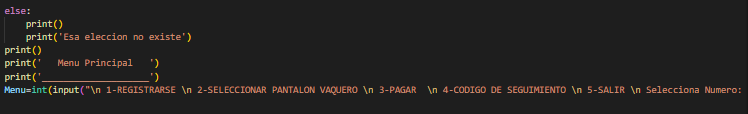
Finalmente, este será el último menú de la opción 2 del menú principal, en este pide le color, dependiendo de la variable que metas se ejecutará un print u otro.



Si la variable del principio es 3 se ejecutará la opción de Pagar donde te pedirá la información necesaria para pagar y donde se enviará la factura (será al correo que rellenamos en la opción 1 de Registro)



Si en la variable del principio metemos 4 nos saldrá un print donde nos dice donde se nos enviará el código de seguimiento (será al teléfono y al correo rellenados previamente en el apartado registro)

Si en la variable del principio metemos 5 se sale del bucle porque es la opción de Salir

Si en la variable del principio metemos un número que no está registrado en los (elif) saldrá un print diciendo que esa elección no existe y volverá a ejecutar el menú del principio pidiendo otra vez la variable Menú