

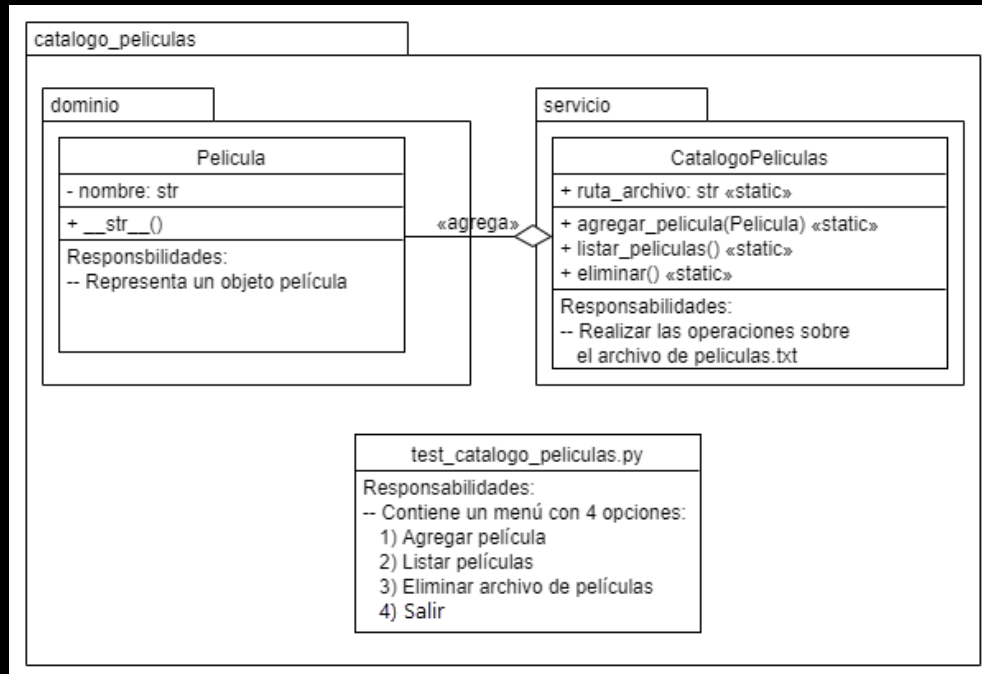
CATÁLOGO DE PELÍCULAS CON ARCHIVOS Y PYTHON



Guía Paso a Paso: Creación del Menú de Opciones en `test_catalogo_peliculas.py`

Introducción

En esta guía vamos a implementar el menú principal de nuestra aplicación de administración de catálogo de películas. Este menú permitirá al usuario elegir entre agregar una película, listar las películas, eliminar el archivo de películas o salir de la aplicación. Aprenderás a organizar el código de manera estructurada, validando las entradas y asegurando una experiencia de usuario fluida.



🔥 Paso 1: Crear el archivo `test_catalogo_peliculas.py`

✅ El archivo `test_catalogo_peliculas.py` **no** se encuentra dentro de ninguna carpeta o paquete, está directamente en la carpeta principal del proyecto.

Ruta del archivo:

`catalogo_peliculas/test_catalogo_peliculas.py`

👉 Para crearlo, haz clic derecho sobre la carpeta `catalogo_peliculas` y selecciona **New > Python File**. Nombra el archivo `test_catalogo_peliculas.py`.

📄 Descripción breve:

Este archivo contendrá un ciclo `while` que mostrará el menú con las siguientes opciones:

1. Agregar película
2. Listar películas
3. Eliminar archivo de películas
4. Salir

El menú continuará mostrándose hasta que el usuario seleccione la opción 4.



Código de `test_catalogo_peliculas.py`:

```
opcion = None
while opcion != 4:
    try:
        print('Opciones: ')
        print('1. Agregar Película')
        print('2. Listar Películas')
        print('3. Eliminar catálogo películas')
        print('4. Salir')
        opcion = int(input('Escribe tu opción (1-4): '))
    except Exception as e:
        print(f'Ocurrió un error {e}')
        opcion = None
else:
    print('Salimos del programa...')
```



Explicación del código:

✓ Variable `opcion`:

- Inicializa la opción seleccionada por el usuario en `None` para comenzar el ciclo.

✓ Ciclo `while`:

- El ciclo se repite **mientras la opción sea diferente de 4**, mostrando el menú.

✓ Entrada de usuario:

- Usamos `input()` para capturar la opción del usuario y la convertimos a **entero** con `int()`.

✓ Manejo de errores:

- Si el usuario escribe algo que no es un número, el **bloque `except`** captura el error y muestra el mensaje correspondiente sin salir del ciclo.

✓ Acción de salida:

- Si el usuario escribe el número 4, muestra el mensaje de salida y termina el programa.



Conclusión

¡Felicidades! 🎉 Con este archivo hemos construido el **menú interactivo** de nuestra aplicación de catálogo de películas. Ahora la aplicación puede recibir opciones del usuario y actuar en consecuencia, preparando el terreno para integrar las funcionalidades de agregar, listar y eliminar películas.

Este menú es esencial para controlar la interacción con el usuario y servirá de base para probar las clases creadas en los pasos anteriores.

Sigue adelante con tu aprendizaje 🚀, ¡el esfuerzo vale la pena!

¡Saludos! 🙌

Ing. Marcela Gamiño e Ing. Ubaldo Acosta

Fundadores de [GlobalMentoring.com.mx](https://www.globalmentoring.com.mx)