

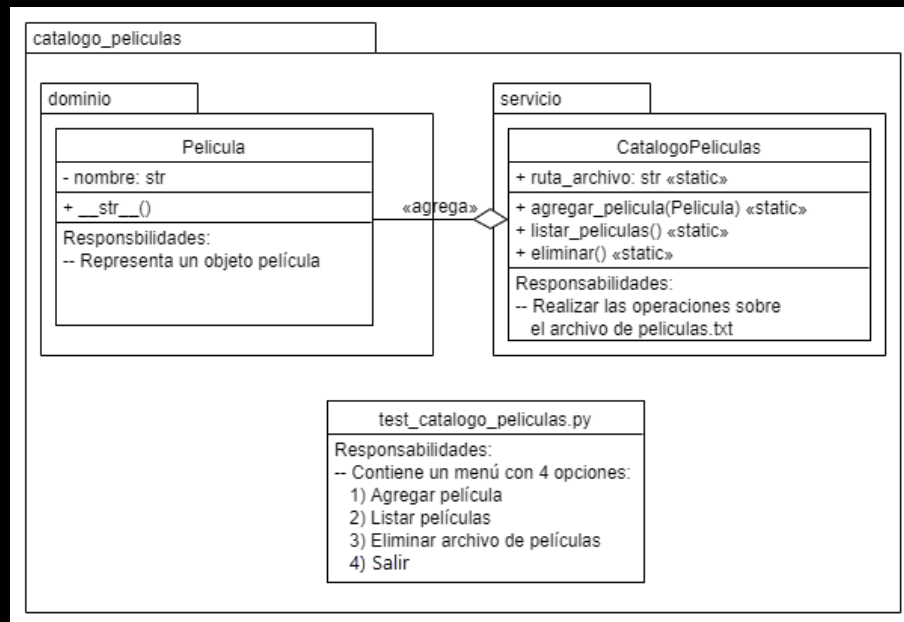
CATÁLOGO DE PELÍCULAS CON ARCHIVOS Y PYTHON



Guía paso a paso: Creación de la clase Película para el Catálogo de Películas

Introducción

En esta guía vamos a iniciar la implementación de la aplicación de **Catálogo de Películas**, enfocándonos en crear la **clase Película**. Esta clase representa una película individual dentro del sistema y será el primer paso antes de crear otras clases dependientes. Vamos a organizar el proyecto utilizando paquetes para mantener una estructura clara y ordenada.



✓ Paso 1: Crear el proyecto y estructura de carpetas

1. Abrimos **PyCharm**.
2. Creamos un nuevo proyecto llamado:

catalogo_peliculas

📁 Dentro de este proyecto, creamos una **carpeta llamada dominio**. Esta carpeta será el paquete donde definiremos la clase de dominio.

👉 En PyCharm puedes dar clic derecho sobre el proyecto > **New > Python Package** y nombrarlo `dominio`.

🔍 Al crearse la carpeta como paquete, notarás que contiene automáticamente el archivo `__init__.py`.

✨ Este archivo `__init__.py` asegura compatibilidad con versiones anteriores de Python, aunque ya no es obligatorio en las más recientes.

✓ Paso 2: Crear el archivo de la clase Película

Dentro de la carpeta `dominio`, vamos a crear el archivo:

📄 **Ruta exacta del archivo:**

catalogo_peliculas/dominio/Pelicula.py

Este archivo contendrá la definición de la clase `Pelicula`.



Descripción del código que vamos a escribir

La clase `Pelicula` será muy sencilla:

- Tendrá un **atributo privado** `__nombre`.
 - Tendrá un **método** `__str__` para representar el objeto como string.
 - Contará con **propiedades** (getter y setter) para acceder y modificar el nombre de la película.
-



Código trabajado en `catalogo_peliculas/dominio/Pelicula.py`

```
class Pelicula:
    def __init__(self, nombre):
        self._nombre = nombre

    def __str__(self):
        return f'Pelicula: {self._nombre}'

    @property
    def nombre(self):
        return self._nombre

    @nombre.setter
    def nombre(self, nombre):
        self._nombre = nombre
```



Explicación del código

- La clase `Pelicula` inicia con el **método constructor** `__init__`, donde recibimos el nombre de la película y lo almacenamos en el atributo privado `_nombre`.
- El **método** `__str__` nos permite imprimir el objeto mostrando su nombre de manera legible.
- La propiedad `@property` y su respectivo `@setter` nos brindan una forma controlada de acceder y modificar el nombre de la película.

Esta clase **no depende de ninguna otra clase**, por lo cual fue la primera en implementarse.

❖ Conclusión

En esta guía hemos creado la **clase Película**, estableciendo la base del proyecto **Catálogo de Películas**. Esta clase será utilizada posteriormente en otras partes del sistema para representar las películas que gestionaremos. ✅

🎉 ¡Ya hemos dado el primer paso en la construcción de nuestra aplicación!

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)