Maquina dispensadora con lenguaje python

abstrac

When we talk about programming we refer to the process by which we can design, code, clean and protect the source code of computer programs. Where you have the goal that what was created can be developed on a computer directly or through other previously created programs. In recent years, the role of programming in our world has become vital for the processes of systematizing tasks and managing information.

1 Introducción

Python es un lenguaje de programación de uso general, versátil y popular. Es excelente como primer lenguaje porque es conciso y fácil de leer, y también es un buen lenguaje para tener muy en cuenta, ya que puede usarse para todo, desde desarrollo web hasta aplicaciones de desarrollo de software y ciencia de datos.

Python es un lenguaje de programación que permite varios estilos como programación orientada a objetos, programación imperativa y programación funcional. Otros paradigmas están soportados mediante el uso de extensiones.

2 Desarrollo

Los lenguajes de programación más conocidos C, C ++ o Java, son los lenguajes más llamativos para la mayoría de personas que inician a programar y los escogen como el primer lenguaje de aprendizaje, que son efectivos para diseñar aplicaciones reales y, por lo tanto, son populares en la industria. Sin embargo, la compleja sintaxis de estos idiomas es un reto para los principiantes, lo que se convierte en un obstáculo para el aprendizaje de los novatos. Python tiene una sintaxis más simple y estructuras de datos de alto nivel para habilitar programas sucintos. Los múltiples paradigmas de Python también brindan oportunidades para que los principiantes aprendan varias características de los lenguajes de programación. Por lo tanto, Python se convierte gradualmente en una nueva opción del primer idioma para el aprendizaje.

Python es un potente lenguaje de programación de código abierto de alto nivel, que está disponible para múltiples plataformas. Es compatible con la programación orientada a objetos, y recientemente se ha convertido en una seria alternativa a los lenguajes compilados de bajo nivel como C. Es fácil de aprender y usar, y es reconocido por tiempos de desarrollo muy rápidos, lo que lo hace adecuado para la creación rápida de prototipos de software, así como fines docentes. Motivamos el uso de Python y sus módulos de extensión gratuitos para aplicaciones independientes de alto rendimiento en econometría y estadísticas, y como una herramienta para unir diferentes aplicaciones. Brindamos detalles sobre las funciones básicas del idioma, que permitirán al usuario comenzar a trabajar de inmediato y luego brindarán ejemplos prácticos de los usos avanzados de Python.

Python se convirtió en el lenguaje preferido para la enseñanza en el mundo académico, y es uno de los lenguajes de programación más populares para la computación científica. Esta gran popularidad se produce a pesar del débil desempeño del lenguaje. Esta debilidad es la motivación que impulsa los esfuerzos dedicados por la comunidad de Python para mejorar el rendimiento del idioma. En este artículo, estamos siguiendo estos esfuerzos mientras nos centramos en una solución prometida específica que tiene como objetivo proporcionar un alto rendimiento y portabilidad de rendimiento para las aplicaciones de Python.

subsectionDefinicion Python es un lenguaje de programación interpretado cuya sintaxis favorece a código legible. Y define este como un lenguaje multiparadigma, Suponiendo paradigma como modelo de desarrollo que cada lenguaje tiene. Debido a que soporta orientación a objetos, programación imperativa y en menor medida programación funcional. Es interpretado de tipado dinámico y multiplataforma.

- Interpretado debido a que el intérprete va a traducir nuestro código a medida que lo necesitemos
- Es de tipado dinámico porque permite la transformación de variables. Windows, Linux, Mac, Android, Web
- Multiplataforma porque se puede ejecutar en cualquier sistema operativo como

Las clases proveen una forma de empaquetar datos y funcionalidad juntos. Al crear una nueva clase, se crea un nuevo tipo de objeto, permitiendo crear nuevas instancias de ese tipo. Cada instancia de clase puede tener atributos adjuntos para mantener su estado. Las instancias de clase también pueden tener métodos (definidos por su clase) para modificar su estado.

Las clases de Python proveen todas las características normales de la Programación Orientada a Objetos el mecanismo de la herencia de clases permite múltiples clases base, una clase derivada puede sobre escribir cualquier método de su clase base. Los objetos pueden tener una cantidad arbitraria de datos de cualquier tipo. Igual que con los módulos, las clases participan de la naturaleza dinámica de Python, se crean en tiempo de ejecución, y pueden modificarse luego de la creación.

3 Lista de componentes

- Computador
 - Progrma python
- Acceso a internet si no desea descargar el programa se lo puede ejecutar de forma online

4 Explicacion del codigo fuente

```
main.py

    saved 
    ▼

         "1": 10,
"50": 5,
         "25": 10,
         "10": 10,
     class Machine:
         def __init__(self, coins, products):
             self.coins = coins
             self.products = products
              self.coin_translator = coin_translator = {
                 "5": 5,
"10": 10,
                 "50": 50,

    saved 
    √

main.py
            def display_products(self):
             for key, value in self.products.items():
    print("{0}. {1}".format(key, value))
         def calculate_return(self, price, payed):
             returned = payed-price
             returned_coins = []
             for coin, coin_ammount in self.coins.items():
                 coin_value = self.coin_translator[coin]
                 if returned < coin_value:</pre>
                 elif returned == coin_value and coin_ammount > 0:
                    returned_coins.append(coin)
                     self.coins[coin] = self.coins[coin]-1
                     return returned_coins
                 elif coin_ammount > 0:
                     while returned > 0 and coin_ammount > 0:
                         returned -= coin_value
                         if returned < 0:
                             returned += coin_value
                          self.coins[coin] = self.coins[coin]-1
                         returned_coins.append(coin)
                     if returned == 0:
                         return returned_coins
             print("Maquina no tiene cambio disponible")
             return []
```

```
    saved 
    √

main.py
    if __name__ == "__main__":
        machine = Machine(coins, products)
        while True:
           machine.display_products()
            option = input("-> Elija un producto, q para salir: ")
            if option == "q":
            if option.isdigit():
               option = int(option)
            if option not in machine.products:
               print("Producto no existe")
               print("Producto elegido: {0} : {1}".format(
                   machine.products[option].name, machine.products[option].price))
                payment = input("Ingrese su pago separado por comas -> ")
                payment = payment.split(",")
                for coin in payment:
                   if coin not in machine.coins:
                       print("No se ha ingresado un pago valido")
                    machine.coins[coin] = machine.coins[coin]+1
                ammount = sum([machine.coin_translator[x] for x in payment])
                product_price = machine.products[option].price*100
                if ammount == product_price:
                  input("Muchas gracias por su compra ... ")
           main.py
```

```
machine.display_products()
option = input("-> Elija un producto, q para salir: ")
if option == "q":
if option.isdigit():
   option = int(option)
if option not in machine.products:
        machine.products[option].name, machine.products[option].price))
    payment = input("Ingrese su pago separado por comas -> ")
payment = payment.split(",")
    for coin in payment:
        if coin not in machine.coins:
            print("No se ha ingresado un pago valido")
        machine.coins[coin] = machine.coins[coin]+1
    ammount = sum([machine.coin_translator[x] for x in payment])
    product_price = machine.products[option].price*100
    if ammount == product_price:
        input("Muchas gracias por su compra ... ")
    elif ammount > product_price:
        change = machine.calculate_return(product_price, ammount)
        input( "Su cambio en monedas es: {0}, total: {1}".format(
          ",".join(change), sum([machine.coin_translator[x] for x in change])/100)
```

5 Manual de usuario

- Al iniciar el programa
- Se despliega un listado con los productos enumerada, con el nombre de cada producto y su respectivo valor
- Para seleccionar un producto solo se escribe el numero del producto que se desea
- luego aparece un mensaje confirmando la elección del producto y un mensaje ingrese su pago
- Para pagar el producto ingresamos separado por comas. teniendo en cuenta que 1 representa un dolar, 50 representa 0.50 centavos, 25 representa 0.25 centavos, 10 representa 0.10 centavos y 5 representa 0.05 centavos
- Luego la maquina nos dirá cual es nuestro cambio, la cantidad de monedas y la denominación de cada una, luego la maquina regresa al listado inicial en el cual escoceremos otro producto o presionamos q para salir del programa

6 Descripción de prerrequisitos y configuraciones

- Descargar e instalar python
- También se lo puede hacer funcionar de forma online ingresando en la pagina https://repl.it/languages

7 Conclusiones

Python es una buena opción como lenguaje como lenguaje de programación para comenzar que además muy versátil y con multitud de aplicaciones.

Es muy utilizado para crear aplicaciones web e incluso para desarrollar algunos juegos.

Python, utilizan un intérprete el cual puede ejecutar programas de forma instantánea sin la necesidad de un compilador.

8 Recomendaciones

Aprende los conceptos básicos del lenguaje dominar estos conceptos desde un comienzo facilitará resolver problemas en nuestro código y Asia lograr que sea eficiente.

Cambiando el texto puedes aprender la forma en la que el programa maneja los datos básicos.

Examina la sintaxis de forma en la que se escribe el lenguaje para que el compilador pueda entenderlo.

Comenta todo tu código, esto permite dejar una explicación corta, pero clara, acerca de lo que hace el código.

9 Bibliografía

http://docs.python.org.ar/tutorial/3/classes.html http://do1.dr-chuck.net/py4inf/ES-es/book.pdf https://www.digitaltechinstitute.com/phyton-lenguaje-programacion/