

Plan Formativo	
Full Stack Python	Nivel de Dificultad: Medio
<b>Nombre del proyecto:</b> “Yo quiero otro mundo” – Iteración 5	<b>Tema:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Programación Orientada a Objetos – Herencia y Polimorfismo.</li> </ul>
<b>Objetivo del proyecto:</b> <b>(Competencias del Módulo):</b>	Crea Clases utilizando sintaxis de Python las cuales contengan sus respectivos atributos y métodos correspondientes
<b>Aprendizaje esperado a trabajar (AD) a evaluar (Ev)</b>	1) Utilización y comprensión de Herencia y Polimorfismo en el contexto de la programación orientada a objetos.
Ejecución: Individual	
Descripción de la Evaluación	
<p><b>CONTEXTO</b></p> <p>¿Qué te motiva a levantarte cada mañana?, ¿Cómo imaginas nuestra sociedad en 20 años?, ¿Qué idea innovadora ha dado vueltas en tu interior por muchos años, pero no has podido llevar a cabo?</p> <p>Estas preguntas y muchas otras son ejemplo de pensamientos y cuestionamientos que muchos seres humanos se hacen a diario. Como individuos dentro de un extenso conglomerado, día a día luchamos por vivir dignamente, supliendo nuestras necesidades básicas y relacionándonos con otras personas.</p> <p>El vivir en sociedad, sumado al avance tecnológico y científico, va creando nuevas oportunidades de diseño y desarrollo de sistemas de información y plataformas que ayudan a mejorar la calidad de vida de muchas personas. Y, aunque cueste crearlo, muchas de esas innovaciones surgieron desde una simple idea o deseo.</p> <p>La invitación es, entonces, a pensar en ideas innovadoras que puedan convertirse en el mediano plazo en una plataforma web, desarrollada bajo una modalidad colaborativa y haciendo uso de los temas que se abordarán en las siguientes unidades.</p> <p><b>DESARROLLO - Continuación del trabajo.</b></p> <p>En base al diagrama de clases desarrollado en el ejercicio anterior, integra una estructura de herencia de tres niveles. Agregue un método por cada clase creada en su proyecto.</p> <p>Realice ejercicios para comprobar la herencia de métodos y atributos.</p> <p>Incorpore un ejemplo práctico de sobreescritura de métodos en su ejercicio individual.</p>	

Como pista, una forma de identificar niveles dentro de su aplicación, se puede encontrar en base a diferentes tipos de usuarios con perfiles diferentes. Genere una clase principal, para luego desarrollar perfiles más particulares.

### Consideraciones generales

El entregable es un script .PY

- El tiempo máximo para resolver la evaluación es el periodo correspondiente a una clase regular.
- Equipos máximos de 4 integrantes.

### Requerimientos de los participantes

Conocimientos previos	Actitudes para el trabajo	Valores
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalación de Visual Studio Code con la extensión Python correspondiente.</li> <li>• Python Básico.</li> <li>• Instanciar un Objeto</li> <li>• Composición y Colaboración entre Objetos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumplimiento de plazos</li> <li>• Buenas prácticas de codificación</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Optimización del tiempo</li> </ul>	<p>Tiempo de resolución.</p> <p>Enfoque al requerimiento.</p> <p>Estructura de Solución.</p>
Objetivo General de Aprendizaje	<p>El participante al finalizar el proyecto será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender el paradigma de la programación orientada a objetos y las ventajas que tendrá respecto a la programación estructurada.</li> </ul>	
Objetivos particulares	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización de un editor de texto</li> <li>- Trabajo en equipo</li> </ul>	
Duración del proyecto	1 jornada de clases	

### Productos para obtener durante la realización del proyecto

- Script .PY

### Especificaciones de desempeño

Deberá realizar la actividad según requerimientos técnicos y en un plazo máximo de 1 clase; el resultado deberá ser entregado de acuerdo con lo indicado en el punto anterior.