

Cambios realizados después de las retroalimentaciones

Avance 1

Corregí información de mi repositorio, poniendo mi nombre, matrícula y mayor detalle de mi proyecto y corregí el diagrama UML, ya que tenía 3 clases iguales y tenía varios métodos mal escritos.

Avance 2

Corregí los tipos de archivos de las clases, cambiando de “.cpp” a “.h” y agregué un método que usaba sobrecarga.

Avance 3

Corregí el error que no dejaba que el programa corriera (era un error con las librerías, ya que puse el nombre equivocado) y puse métodos que usara polimorfismo en lugar de solo poner un método como virtual.

Avance 4

Al final mantuve que la clase padre como clase abstracta, ya que no se tiene como objetivo generar objetos de tipo “Empleado”, solo los hijos “Administrador” y “Planta”, por lo que decidí mantenerla de esa manera.

Conclusión:

No solo estos fueron los cambios que se realizaron a lo largo del proyecto, fue evolucionando con el tiempo y las retroalimentaciones, de manera que llegaron muchas ideas, de la clase que usa sobre escritura nació la idea de hacer este código con temática de Jurassic Park, también por términos de tiempo o de complejidad se cancelaron algunas funciones, como por ejemplo la de que sacaba la información de un Excel. este proyecto fue muy interesante, se nos permitió libertad de hacer el proyecto que queramos que cumpliera con ciertos requerimientos, lo que nos completa libertad creativa para crear y desarrollar, de la manera que si queríamos algo teníamos que investigar y desarrollar por nosotros mismos, por ejemplo, yo tuve que buscar operador “dynamic_cast” para realizar una de las funciones que yo quería que tuviera que con lo visto en clase no logre que funcionara, por lo que creo que este proyecto fue una excelente idea para desarrollar futuros programadores.