**Introducción**

**El presente informe tiene como objetivo describir el desarrollo e implementación de un sistema de generación de evaluaciones basado en la Taxonomía de Bloom, como parte de la Tarea 1 del curso Paradigmas de Programación.**

**El propósito principal fue aplicar los conceptos de programación orientada a objetos en C++, desarrollando una solución modular y funcional que permita la gestión de preguntas y evaluaciones a través de un entorno de consola.**

**Descripción de la solución**

**La solución se diseñó utilizando un enfoque orientado a objetos, y se estructura en torno a tres clases principales:**

* **Pregunta: representa una pregunta individual, incluyendo atributos como ID, enunciado, tipo, nivel taxonómico, respuesta esperada y tiempo estimado para responderla.**
* **BancoPreguntas: actúa como repositorio de todas las preguntas. Permite crear, editar, eliminar, consultar y buscar preguntas según su nivel taxonómico.**
* **Evaluacion: agrupa un conjunto de preguntas seleccionadas desde el banco y permite calcular el tiempo total estimado para su resolución.**

**El proyecto está organizado en dos carpetas principales:**

* **include/: contiene los archivos de definición de clases (*.h*).**
* **src/: contiene el archivo principal del programa (*main.cpp*).**

**El sistema se ejecuta a través de un menú por consola, que ofrece al usuario las siguientes funcionalidades:**

* **Agregar nuevas preguntas.**
* **Modificar o eliminar preguntas existentes.**
* **Consultar el banco de preguntas.**
* **Buscar preguntas según el nivel de la Taxonomía de Bloom.**
* **Generar una evaluación completa con cálculo del tiempo total estimado.**

**Conclusión**

**Esta tarea permitió aplicar y reforzar los principios de la programación orientada a objetos en C++, desarrollando un sistema funcional, claro y extensible. Se cumplieron todos los objetivos planteados: correcta gestión de preguntas, incorporación de niveles taxonómicos, generación automatizada de evaluaciones y cálculo del tiempo estimado.**

**La experiencia fue valiosa para afianzar conceptos clave como:**

* **Encapsulamiento.**
* **Uso adecuado de clases.**
* **Diseño modular y reutilizable.**

**Autores**

* **Benjamín Yáñez Lasalvia**
* **Cristóbal Zamora**

**Profesor: Juan Maureira Calderón**