

Marco Teórico:

1. ¿Qué son los paradigmas? Comparar Estructurado VS Objetos.
2. ¿Qué es la abstracción? Dar ejemplos.
3. ¿Qué es el Isomorfismo Estructural y el GAP semántico?
4. ¿Qué es un puntero? Dar un ejemplo de creación objeto en memoria dinámica

Marco Práctico:

Una empresa nos convoca para la construcción de su APP de pedidos. La misma cuenta con 3 categorías de vendedores (particulares, profesionales y empresas), que pertenecen a una sucursal, la idea es que los vendedores reciban notificaciones de la empresa (mensaje por consola por vendedor). Además, la aplicación deberá listar los vendedores en la sucursal (la empresa posee varias sucursales por empresa).

Se pide desarrollar una solución que Implemente lo solicitado, con las siguientes condiciones:

1. Implementar tanto el .h como el .cpp de las clases.
2. Realizar la herencia y la agregación correspondiente.
3. Implementado funciones virtuales puras (La clase Empleado debe ser abstracta).
4. En el main deberá modularizar el desarrollo respetando las pautas tratadas en clase (modularizar en directorios: src, include o similar).
5. La aplicación deberá solicitar 3 vendedores que deberán ser tratados polimórficamente, dado sus actividades (Por ejemplo: el método trabajar -> imprime diferentes tareas).
6. Deberá implementarse en punteros.
7. Implementando polimorfismo recorrer los empleados mostrando su salario, sucursal y datos personales.
8. **El programa deberá compilar y correr sin errores, cumpliendo el 100% con lo solicitado. Para ser tomado como válido (APROBADO)**