

DERICK ADAN FLORES GOMEZ SMSS100423

JOSHUA DANIEL REYES TELLEZ SMSS165323

## Tienda de Niña Mary:

La POO es ideal cuando se trabaja con entidades que tienen atributos (características) y comportamientos (acciones). En el caso de la tienda de Niña Mary, la entidad principal es la Tienda, que tiene un inventario de productos y puede realizar ventas. La tienda tiene características como el inventario y un historial de ventas, y puede realizar acciones como agregar productos, vender productos, y mostrar el estado del inventario y las ventas.

Usar POO permite organizar el código de manera que sea fácil de entender, mantener y expandir. Cada vez que se necesita agregar una nueva funcionalidad (por ejemplo, gestionar devoluciones o aplicar descuentos), se puede añadir un nuevo método a la clase Tienda, manteniendo así el código cohesionado y modular.

## Zoológico:

En este problema, tenemos entidades claramente definidas con atributos y comportamientos específicos: los **animales** y el **zoológico**. Cada animal tiene características como nombre, especie, y área, además de poder recibir tratamientos médicos. El zoológico es un contenedor de animales y necesita gestionar la lista de todos los animales y sus tratamientos. Dado que estas entidades tienen atributos y comportamientos claramente definidos, la POO es el paradigma ideal para modelarlas.

La POO permite encapsular datos y comportamientos en clases, lo que hace que el código sea más modular, fácil de mantener, y escalable. Por ejemplo, si en el futuro se requieren nuevas funcionalidades como agregar registros de historial médico o gestionar la alimentación de los animales, estas se pueden añadir como métodos en las clases existentes o en nuevas clases, manteniendo la estructura del código clara y organizada.