

# Taller 1- POO Dart:

El objetivo del taller es desarrollar habilidades en la creación y manipulación de clases en Dart, así como gestionar listas de objetos.

## Instrucciones:

1. Crear una clase llamada Empleado con los siguientes atributos (la clase debe estar creada en un archivo aparte):
  - nombre (de tipo String): el nombre del empleado.
  - edad (de tipo int): la edad del empleado.
  - salario (de tipo double): el salario del empleado.
  - puesto (de tipo String): el puesto de trabajo del empleado.
  - tipoContrato (de tipo String): el tipo de contrato del empleado ("Indefinido", "Temporal", "Contratista")
2. Implementar un constructor para inicializar todos los atributos de la clase Empleado.
3. Crea los siguientes métodos para la clase Empleado:
  - **aumentarSalario**(double porcentaje): aumenta el salario del empleado en un determinado porcentaje.
  - **cumplirAnios**(): incrementa la edad del empleado en uno.
  - **cambiarPuesto**(String nuevoPuesto): cambia el puesto del empleado al nuevo puesto especificado.
  - **mostrarInformacion**(): muestra en la consola toda la información del empleado (nombre, edad, salario y puesto).
  - **calcularBonificacion**(): calcula y retorna una bonificación basada en el tipo de contrato del empleado:
    1. "Contratista": 10% del salario.
    2. "Temporal": 5% del salario.
    3. "Indefinido": 15% del salario.
  -
4. En el método main, crear una lista de empleados y añadir varias instancias de la clase Empleado a la lista (Utilizar ciclos y las entradas deben ser por parte del usuario).
5. Implementar una función que recorra la lista de empleados y llame al método **mostrarInformacion** para cada empleado.
6. Probar cada uno de los métodos implementados para varios empleados, mostrando los resultados en la consola. Para ello se debe utilizar las listas de tipo Empleado creadas