



Tecnológico
de Monterrey

Proyecto POO

Docente: Leonardo Ledesma Dominguez

Alumno: Erick Muñoz García

Título: La Mejor Trivia

Problema a resolver: El reto que escogí fue diseñar un programa de trivia en C++. La idea es que el usuario pueda responder preguntas de opción múltiple y verdadero o falso y el sistema le diga si su respuesta es correcta o incorrecta. Me pareció un buen proyecto porque combina varios conceptos vistos en clase y además es divertido de usar. El problema que se resuelve es cómo organizar preguntas y respuestas de manera ordenada.

Diagrama UML:

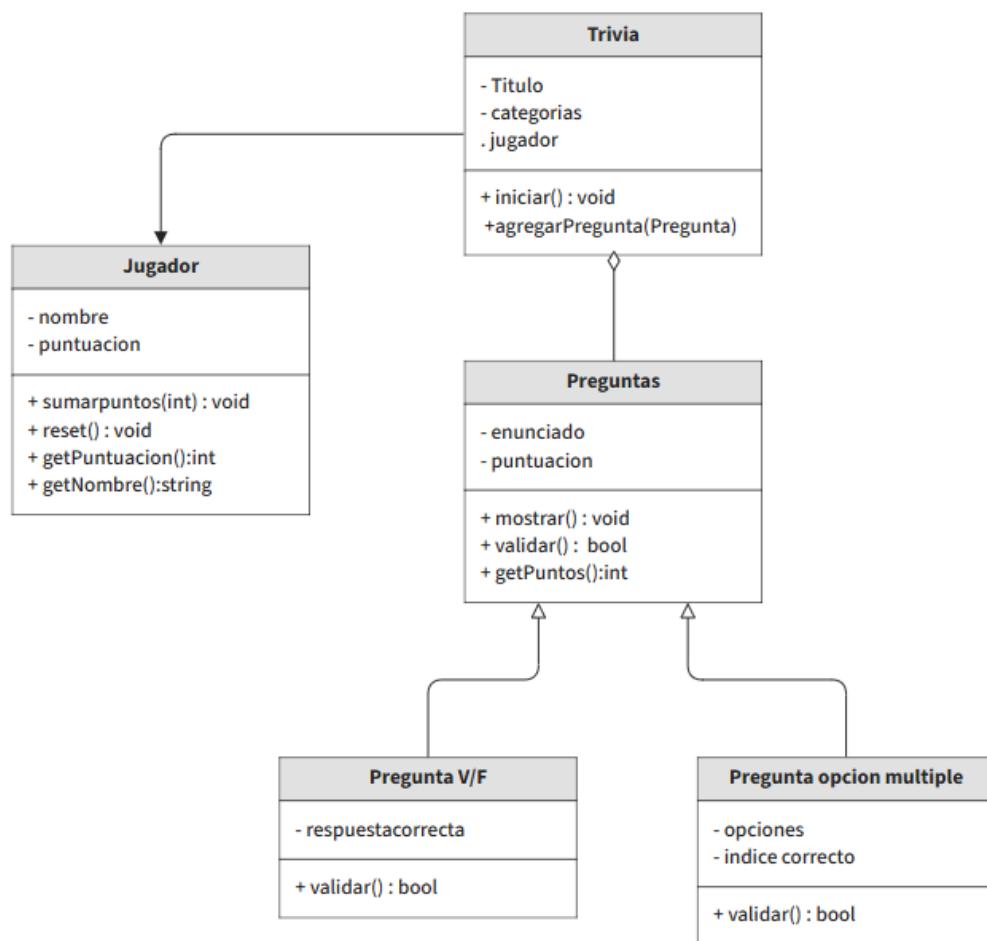
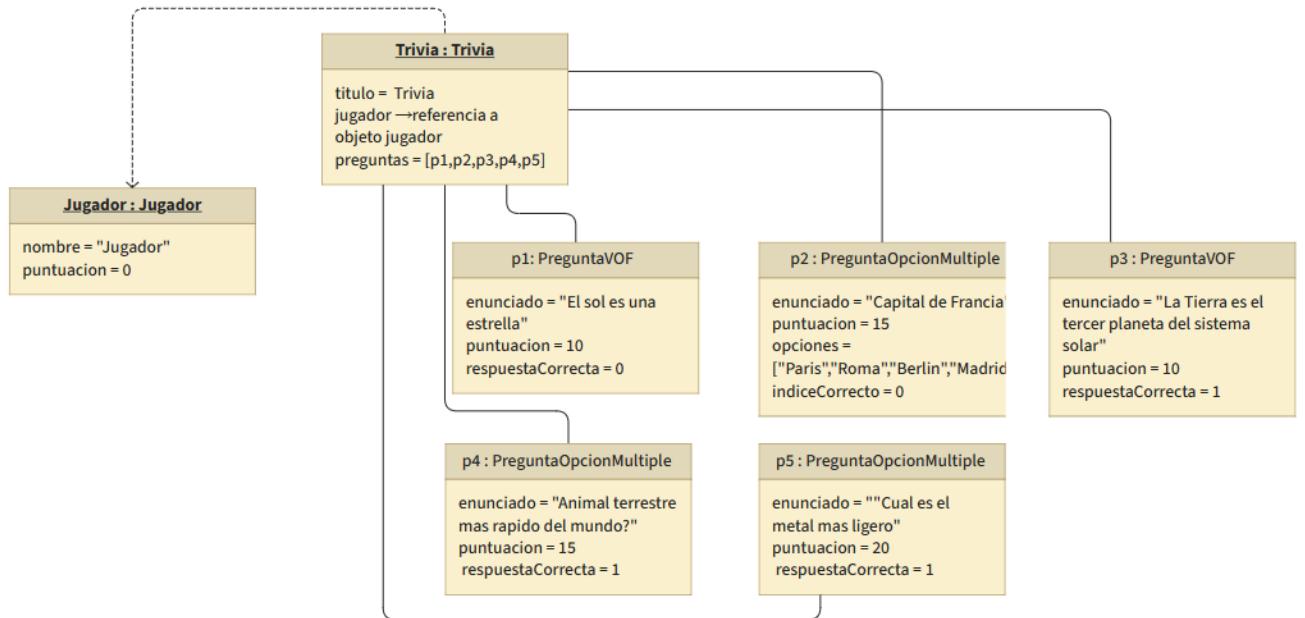


Diagrama de objetos:



Statement:

Durante el desarrollo de este proyecto pude aplicar todos los conceptos de POO. Implementar un sistema real como una trivia me permitió comprender mejor la importancia del encapsulamiento y la abstracción para mantener un código limpio y modular. También aprendí a aplicar correctamente las relaciones entre clases, especialmente herencia.

La implementación de polimorfismo mediante el overriding de métodos. Además, aprender a usar parámetros por referencia y valor me permitió optimizar el manejo de información. A lo largo de la materia la verdad es que si entendí los conceptos que mi profesor me explico como los pilares de POO o los tipos de herencia etc.