Práctico 14 - Programadores

**Consigna:**

Realizar un programa que permita crear una empresa de Informática.

Las clases requeridas son: Empleado, Programador y Empresa.

La clase **Empleado** debe tener métodos para asignar y devolver nombre y sueldo.

La clase **Programador** debe tener un constructor que reciba el lenguaje de programación que usa.

Además, tendrá un método para asignar un proyecto y otro método que devuelva el proyecto y el lenguaje.

La clase **Empresa** es la principal, se deben usar estas listas con los siguientes datos:

listaProyectos = ["Web Pollitos", "Sistema Gallina SRL"]

listaLenguajes = ["Python", "JavaScript", "C#", "HTML & CSS"]

listaProgramadores = []

Se debe usar un constructor que reciba nombre y rubro y otro método que devuelva esos mismos datos.

El método central de la clase Empresa es **agEmp**, que sirve para agregar empleados. En este método se preguntará qué lenguaje maneja el empleado, se debe verificar que dicho lenguaje esté entre los necesarios (son los que están en **listaLenguajes**) y en caso de ser así se procede a instanciar el nuevo programador.

Se solicitará su nombre y se le asignará un salario de 175.000 pesos si su lenguaje es Python o bien de 115.000 pesos si maneja alguno de los otros tres.

Luego se elegirá un proyecto (de los dos que están en **listaProyectos**) y finalmente se incorporará al nuevo programador a **listaProgramadores**.

En el caso de que el lenguaje conocido NO sea uno de los requeridos, debe mostrarse un mensaje que diga que no se necesita y mostrar la lista de lenguajes.

El último método de la clase Empresa es **mostrarTodo**, que devuelve por pantalla el nombre de la firma, el rubro y cada empleado con su nombre, salario, proyecto y lenguaje utilizado.

Datos de prueba:

Pedro - C# - "Sistema Gallina SRL"

Pablo - Python - "Web Pollitos"

Salvador - Ruby

Ana - JavaScript - "Web Pollitos"