Decisiones de Diseño

Diseño de la solución general:

Entre la opción de generar clases con los roles que derivaran de Empleado, y la de tener una clase Empleado con el atributo Rol, me fui por la segunda, eligiendo mantener un enfoque simple y directo, para no optimizar prematuramente manteniendo un diseño sencillo con pocas clases, dejando abierto a la cantidad de roles que se quiere manejar. Si los roles tuvieran funciones específicas, hubiera muchos detalles que generaran acoplamiento o hubiera funciones evidentes que implementar que podrían romper el principio de Open/Closed, hubiera ido por la primera opción.

Uso de Assemblies:

Puse las carpetas Logic y Behaviour en Assemblies separados para que la creación de roles, seniorities y empleados se hiciera a través del ManagerEmployees que ya se encarga de organizar en listas y chequear la existencia de los creados. De esa manera, con la privacidad internal, los objetos solo pueden ser creados desde dentro de Logic, reduciendo el margen de error de permitir la creación de un objeto que se pueda perder.