

## Parcial 1 – Programación Orientada a Objetos

Facultad de Ingeniería – Universidad Nacional de Colombia

Autor: Joel Garcia

### Planteamiento del problema

Implemente un simulador de operaciones básicas de una **biblioteca universitaria**, diseñando e implementando las clases y conceptos vistos en clase (encapsulamiento, instanciación, atributos, objetos, etc.) que considere pertinentes.

### Requerimientos funcionales (50%)

Asegúrese de cumplir al menos con las siguientes funcionalidades (marque ✓ en su PDF si cada una fue cumplida):

| Requerimiento funcional       | Cumplido (✓/X) |
|-------------------------------|----------------|
| Registro de nuevos libros     | ✓              |
| Registro de nuevos usuarios   | ✓              |
| Mínimo 3 categorías de libros | ✓              |

### Rubrica de evaluación

- **50% Requerimientos de funcionalidad**
- **50% Explicación del desarrollo**
  - Argumentación del diseño de clases y su relación.
  - Evidencia de ejecución del programa con capturas relevantes.
  - Análisis de dificultades o mejoras posibles.

## Restricciones

- El sistema debe mostrar un menú de opciones para cada uno de los requerimientos.
- No se permite el uso de bases de datos relacionales ni interfaces gráficas (todo debe ser en consola).

## Entregable

- Un repositorio que contenga:
  - Primera página con la tabla de requerimientos y checks de cumplimiento.
  - Capturas explicativas del funcionamiento del programa.
  - Descripción de las clases y métodos implementados.
  - Justificación técnica de las decisiones de diseño.
  - Un repositorio den GitHub con Readme

## Herramientas

- Puede ver notas de clase físicas.