

Enunciado

Antes de encarar un proyecto, siempre es importante realizar una **Lista de Tareas**. Una lista de tareas permite poder registrar cada una de las **tareas** que será necesario hacerles un seguimiento en el proyecto. Un ejemplo de esto es la tabla que se detalla a continuación:

ID Tarea	Descripción de la tarea	Dificultad	Fecha Límite	Estado
1	Crear concepto del videojuego	Media	30/04/2023	Hecho
2	Diseñar niveles	Alta	15/05/2023	Hecho
3	Crear sprites	Media	30/05/2023	Pendiente
4	Desarrollar la mecánica del juego	Alta	15/06/2023	Pendiente
5	Programar el juego	Alta	30/06/2023	Pendiente
6	Crear la música y efectos de sonido	Baja	15/07/2023	Pendiente
7	Integrar música y efectos de sonido	Media	30/07/2023	Pendiente
8	Realizar pruebas de rendimiento	Media	15/08/2023	Pendiente
9	Corregir errores	Alta	30/08/2023	Pendiente
10	Lanzar el juego	Baja	15/09/2023	Pendiente

Se solicita hacer una clase llamada `ListaDeTareas` que permita registrar hasta 10 tareas. También será necesario registrar cada una de las tareas individuales a partir de una clase llamada `Tarea`.

Luego, realizar un programa que permita cargar cada una de las tareas. Y se muestren ordenadas por fecha límite de manera ascendente. El programa también debe admitir poder ingresar el código de tarea y visualizarla o bien ingresar un código de tarea y marcarla como Hecha.

El programa debe contar con un listado que muestre por cada tarea la cantidad de días disponibles para su vencimiento (Fecha límite).