| **Trabajo práctico de Archivos**  **Laboratorio de Computación II** |  |
| --- | --- |

**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** | **Prioridad** | **Fecha Límite** | **Estado** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Crear concepto del videojuego | Media | 30/04/2024 | Hecho |
| 2 | Diseñar niveles | Alta | 15/05/2024 | Hecho |
| 3 | Crear sprites | Media | 30/05/2024 | En curso |
| 4 | Desarrollar la mecánica del juego | Alta | 15/06/2024 | En curso |
| 5 | Programar el juego | Alta | 30/06/2024 | En curso |
| 6 | Crear la música y efectos de sonido | Baja | 15/07/2024 | Pendiente |
| 7 | Integrar música y efectos de sonido | Media | 30/07/2024 | Pendiente |
| 8 | Realizar pruebas de rendimiento | Media | 15/08/2024 | Pendiente |
| 9 | Corregir errores | Alta | 30/08/2024 | Pendiente |
| 10 | Lanzar el juego | Baja | 15/09/2024 | Pendiente |

Se solicita hacer una clase llamada Tarea que permita registrar y almacenar en un archivo una Lista de tareas.

Luego, realizar un programa que permita:

* Cargar cada una de las tareas y guardarlas en el archivo.
* El programa también debe admitir poder ingresar el código de tarea y visualizarla.
* El programa debe contar con un listado que muestre todas las tareas con un formato similar al que figura en el ejemplo.
* Un listado con la cantidad de tareas Hechas, En Curso y Pendientes.