MEMORIA SI ENTREGA 1

Vamos revisando código, entendiendo la función de cada clase método y variable junto con el código de los agntes y corrigiendo pequeños fallos como nombres de variables que no son las mas adecuadas para obtener un código lo mas claro posible (ej: los literales que hacían referencia a tomar cervezas en vez de medicamentos).

Comenzamos a implementar soluciones para lograr los objetivos de esta entrega, siendo el primero la defincion de los medicamentos a tomar y sus pautas.

Para los medicamentos la primera idea es utilizar un hashmap donde se guardaran el nombre de estos y la cantidad disponible.