

Actividad Práctica: Aplicación de Programación Orientada a Objetos.

Objetivo

Aplicar los conceptos de Programación Orientada a Objetos (POO) aprendidos en C# mediante la creación de una aplicación de gestión de empleados.

Instrucciones

1. Definición de Clases:

- Define una clase **Empleado** con los siguientes atributos:
 - Nombre (string)
 - Salario (double)
- Implementa un método en la clase `Empleado` para calcular el salario anual.

2. Herencia:

- Crea una clase **Gerente** que herede de la clase **Empleado**.
- Agrega un nuevo atributo para el departamento que supervisa en la clase **Gerente**.

3. Interfaz:

- Define una interfaz **IMostrarInformacion** con un método para mostrar información general.

4. Implementación:

- Implementa la interfaz **IMostrarInformacion** en ambas clases (**Empleado** y **Gerente**).
- Crea instancias de **Empleado** y **Gerente** y muestra su información utilizando el polimorfismo a través de la interfaz.

Entregable

- Sube el código fuente de tu aplicación a un repositorio en GitHub.

- Incluye un archivo README con instrucciones claras sobre cómo ejecutar y probar tu aplicación.

Rúbrica de Evaluación

1. Definición de Clases (5 puntos):

- Correcta definición de la clase **Empleado** con atributos y método para calcular el salario anual.

2. Herencia y Nuevo Atributo (5 puntos):

- Correcta creación de la clase **Gerente** que hereda de **Empleado**.
- Adición de un nuevo atributo para el departamento que supervisa en la clase **Gerente**.

3. Interfaz y Polimorfismo (5 puntos):

- Creación de la interfaz **IMostrarInformacion** con un método para mostrar información general.
- Implementación adecuada de la interfaz en ambas clases (**Empleado** y **Gerente**).
- Uso efectivo del polimorfismo para mostrar la información de las instancias.

4. Funcionalidad de la Aplicación (3 puntos):

- La aplicación cumple con los requisitos especificados.
- No presenta errores críticos o comportamientos inesperados.

5. Documentación y Organización (2 puntos):

- Inclusión de un archivo README con instrucciones claras sobre cómo ejecutar y probar la aplicación.
- Organización adecuada del código y comentarios explicativos cuando sea necesario.

Total: 20 puntos