**Proyecto: Sistema de Gestión de Inventarios para una Empresa**

**Objetivo:**

Desarrollar un sistema básico de gestión de empleados para una empresa, aplicando los principios de la **Programación Orientada a Objetos (POO)** en **Java**. El sistema permitirá registrar empleados, administrar sus datos y realizar consultas básicas.

**Descripción del Problema:**

Las empresas necesitan mantener un registro organizado de sus empleados, incluyendo información como nombre, cédula, cargo, años en la empresa y salario. Este sistema permitirá gestionar la información de manera sencilla, aplicando los fundamentos de **POO**.

En este sistema, se debe modelar la relación entre una Empresa y sus Empleados:

* Una Empresa tiene un conjunto de empleados.
* Cada Empleado pertenece a una Empresa.
* La Empresa tiene NIT y nombre.
* La Empresa debe poder gestionar (CRUD) la lista de sus empleados.

**Requisitos del Sistema**

1. **Modelado de Clases:**

* Describir los pasos del pensamiento computacional.
* Diseñe las clases necesarias para representar el programa.
* Defina las relaciones entre las clases.

1. **Implementación de las Clases:**

* Implemente las clases diseñadas en el lenguaje (Java)
* Asegúrate de que se implementen correctamente los métodos requeridos.

1. **Validaciones:**
   * Implementa las reglas de validación:
     + No se deben permitir duplicados, empleados con la misma cédula.
     + El máximo de empleados es de 50, no se debe permitir ingresar más.
     + Los empleados deben de tener un salario asignado según el cargo que tienen.
2. **Funcionalidades:**
   * Buscar empleado por cédula.
   * Buscar empleados por cargo.
   * Cálculo de nómina para los empleados de la empresa.
     + Si el empleado tiene más de 3 años en la empresa, recibe un aumento del 5%.
     + Si tiene más de 5 años, el aumento es del 10%.
     + Si tiene más de 10 años, el aumento es del 15%.
   * Reporte de los empleados con los salarios más altos.
   * Reporte de los empleados con los salarios más bajos.
   * Se debe tener un método “CargarDatos” que permita tener datos ya quemados, para que al momento de realizar pruebas con las funcionalidades no sea necesario ingresar datos.
3. **Interacción con el Usuario:**

* Desarrollar un **menú** para que el usuario pueda:
  + Registrar una empresa.
  + Agregar empleados a la empresa.
  + Mostrar empleados registrados.
  + Calcular y mostrar el salario de cada empleado.
  + Y funcionalidades extras del contexto.
  + Salir del programa.