

Parcial 1 – Programación Orientada a Objetos

Facultad de Ingeniería – Universidad Nacional de Colombia

Planteamiento del problema

Implemente un simulador de operaciones básicas de una **biblioteca universitaria**, diseñando e implementando las clases y conceptos vistos en clase (encapsulamiento, instanciación, atributos, objetos, etc.) que considere pertinentes.

Requerimientos funcionales (50%)

Asegúrese de cumplir al menos con las siguientes funcionalidades (marque ✓ en su PDF si cada una fue cumplida):

Requerimiento funcional	Cumplido (✓/X)
Registro de nuevos libros	✓
Registro de nuevos usuarios	✓
Mínimo 3 categorías de libros	✓

Rubrica de evaluación

- **50% Requerimientos de funcionalidad**
- **50% Explicación del desarrollo**
 - Argumentación del diseño de clases y su relación.
 - Encapsulación de atributos
 - Interacción entre clases y objetos
 - La no argumentación clara y fluida del código hecho, deslegitima su funcionamiento.
 - Evidencia de ejecución del programa con capturas relevantes.
 - Análisis de dificultades o mejoras posibles.

Restricciones

- El sistema debe mostrar un menú de opciones para cada uno de los requerimientos.
- No se permite el uso de bases de datos relacionales ni interfaces gráficas (todo debe ser en consola).

Entregable

- Un repositorio que contenga:
 - Primera página con la tabla de requerimientos y checks de cumplimiento.
 - Capturas explicativas del funcionamiento del programa.
 - Descripción de las clases y métodos implementados.
 - Justificación técnica de las decisiones de diseño.
 - Un repositorio den GitHub con Readme

Herramientas

- Puede ver notas de clase físicas.