

## Parte I

Enumerar cada uno de los principios de SOLID con sus respectivos ejemplos.

## Parte II

- Se tiene una lista de tareas. Cada tarea tiene asignado un puntaje. Un usuario tiene la posibilidad de realizar una tarea, y sumar el puntaje de la tarea a un contador global.
- Cada usuario tiene la posibilidad de canjear sus puntos por algún objeto en una tienda. Estos objetos se añadirán a un inventario por usuario. Los objetos pueden ser consumidos por el usuario, o eliminados por un administrador.
- Un usuario administrador debe poder agregar o quitar una tarea, que será vista por todos los demás, y tendrá la posibilidad también de actualizar su propio puntaje según dichas tareas.
- Debe existir un usuario coordinador capaz de agregar nuevos objetos a la tienda. El usuario administrador también debe ser capaz de agregar nuevos objetos. Cada objeto debe mostrar quién lo agregó.
- Un usuario administrador debe poder ingresar nuevos usuarios a la aplicación y determinar su rol (administrador, coordinador, usuario).
- Como administrador, se debe poder listar el saldo de todos los demás usuarios, así como sus inventarios.

Todo esto puede manejarse en memoria, o a través de archivos.