La empresa "GameMasters" está desarrollando un sistema avanzado para gestionar sus proyectos de desarrollo de videojuegos. Este sistema permitirá manejar distintos tipos de empleados, los juegos en desarrollo, y las tareas asociadas a cada proyecto. La finalidad es optimizar el flujo de trabajo, asignar recursos eficientemente y asegurar la calidad de los juegos desarrollados. Se va a requerir de tres módulos, uno para (1) la gestión de empleados, (2) para la gestión de juegos, y (3) la gestión de proyectos.

En la **gestión de empleados** vamos a diferenciar entre:

* Desarrolladores, de los cuales tendremos su nombre, identificador de empleado y el salario, además de una lista con los lenguajes de programación que domina.
* Diseñadores, de los cuales tendremos el nombre, identificador, salario y además una lista de herramientas de diseño que utiliza.
* Tester, de los que nos interesa saber su nombre, identificador, salario y número de bugs que lleva identificados hasta la fecha.

En la **gestión de juegos** vamos a tener una clase llamada Juego de la que nos interesa guardar el nombre del juego, la fecha de lanzamiento y una lista con el nombre de las plataformas donde está disponible.

La **gestión de proyectos** tendrá un apartado para la gestión de tareas, donde cada tarea tendrá una descripción, el empleado que está asignado a la tarea (da igual el tipo de empleado) y el estado que podrá ser pendiente, en proceso o completada.

Dentro de la gestión de proyectos también tendremos gestión de tareas, la implementaremos a partir de una interfaz común que definirá las operaciones básicas de todos los tipos de proyectos que existirán en la empresa. Esta interfaz deberá indicar los siguientes métodos:

* agregarEmpleado(Empleado empleado): Agrega un empleado al proyecto.
* agregarTarea(Tarea tarea): Agrega una tarea al proyecto.
* listarEmpleados(): Lista todos los empleados del proyecto.
* listarTareas(): Lista todas las tareas del proyecto.