**Introducción a la Programación**

Como cierre del curso de Introducción a la Programación, se presentará esta última actividad obligatoria en donde tendremos la oportunidad de integrar los conceptos aprendidos a lo largo del curso.

En el transcurso de las clases restantes daremos lugar a resolución de dudas y aclaración de puntos que no hayan quedado claros.

Esta actividad final forma parte de las actividades obligatorias presentadas a lo largo del curso en la plataforma Classroom y al igual que ellas es necesaria su presentación para la certificación del curso. Recordamos que esta plataforma es la única destinada a la entrega de actividades, quedando fuera canales como Whatsapp, Telegram o email.

**---------------------------------**

**Actividad Final**

Crearemos una base de datos rudimentaria, que le permitirá a un usuario almacenar datos de libros. Dividiremos la actividad en 3 partes, cada una de las cuales deberá ser un programa independiente en sí mismo.

**Parte 1)**

Desarrollar un programa que sea capaz de gestionar un listado de **categorías de libros**, esto implica poder **agregar y eliminar** elementos a partir de la interacción con el usuario.

Se deberá poner en práctica el concepto de **persistencia de datos** enarchivos, permitiendo continuar trabajando si el programa termina y luego lo volvemos a ejecutar.

Se deberán utilizar clases para definir la estructura de los datos, en este caso, **Categoria.** Los atributos y métodos a utilizar son de libre elección.

**Parte 2)**

Desarrollar un programa que sea capaz de gestionar un listado de **autores de libros**, esto implica poder **agregar y eliminar** elementos a partir de la interacción con el usuario.

Se deberá poner en práctica el concepto de **persistencia de datos** enarchivos, permitiendo continuar trabajando si el programa termina y luego lo volvemos a ejecutar.

Se deberán utilizar clases para definir la estructura de los datos, en este caso, **Autor.** Los atributos y métodos a utilizar son de libre elección.

**Parte 3)**

Desarrollar un programa que sea capaz de gestionar un listado de **libros,** esto implica poder **agregar y eliminar** elementos a partir de la interacción con el usuario. Se deberán utilizar clases para definir la estructura de los datos, en este caso, **Libro.** Los atributos y métodos a utilizar son de libre elección, pero es necesario que tenga **Categoría y Autor.** Al momento de cargar un nuevo libro, es necesario que en la interacción con el usuario se presenten como opciones los elementos que existan persistidos para Categoria y Autor.