

Problema

Implementar la fábula de la tortuga y la libre en un lenguaje orientado a objetos.

- Se deja al aspirante criterios de creatividad para la solución.
- Se deja al aspirante la selección de la plataforma de trabajo.
- Debe emplear los conceptos del paradigma orientado a objetos (encapsulación, polimorfismo, herencia).
- Se deja al aspirante la selección de diagramas y nivel de detalle que considere necesarios para modelar la solución.

Entregables

1. Proporcionar diagramas de la implementación en UML.
2. Proporcionar el código fuente en un sistema de control de versiones on-line.
3. Enviar por correo electrónico un vídeo donde se muestra la ejecución de su software
4. Incluir manual para uso e instalación.