### **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 (✓/✗)** |
| 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 fisicas.