Nuestro ejercicio en esta práctica ha sido adaptar y mejorar el ejercicio planteado en la práctica 1. En este ejercicio pretendemos simular la organización de una empresa, utilizando el patrón Builder para construir diferentes tipos de Empleados y el Composite para manejar la jerarquía de la empresa. Con respecto a la práctica anterior, hemos hecho algunas modificaciones principalmente al Patrón Composite, pues el planteamiento utilizado en la anterior práctica no era del todo correcto.

Ahora utilizamos un único array en Departamento que guarda objetos del tipo Elemento Empresa. Además, el director no se encarga solo de la construcción de empleados, ahora posee un array de ElementoEmpresa llamado empresa donde guardará la jerarquía de su empresa y podrá manejarla a través de métodos de añadir, eliminar, modificar…

Lo que se quiere realizar en esta práctica, además de mejorar el código previo, es realizar una interfaz para nuestro proyecto utilizando Flutter y Dart. En esta interfaz se muestra la jerarquía de la Empresa, la cual es controlada únicamente por el director, y se pueden añadir, eliminar o editar los datos de los empleados y departamentos.