

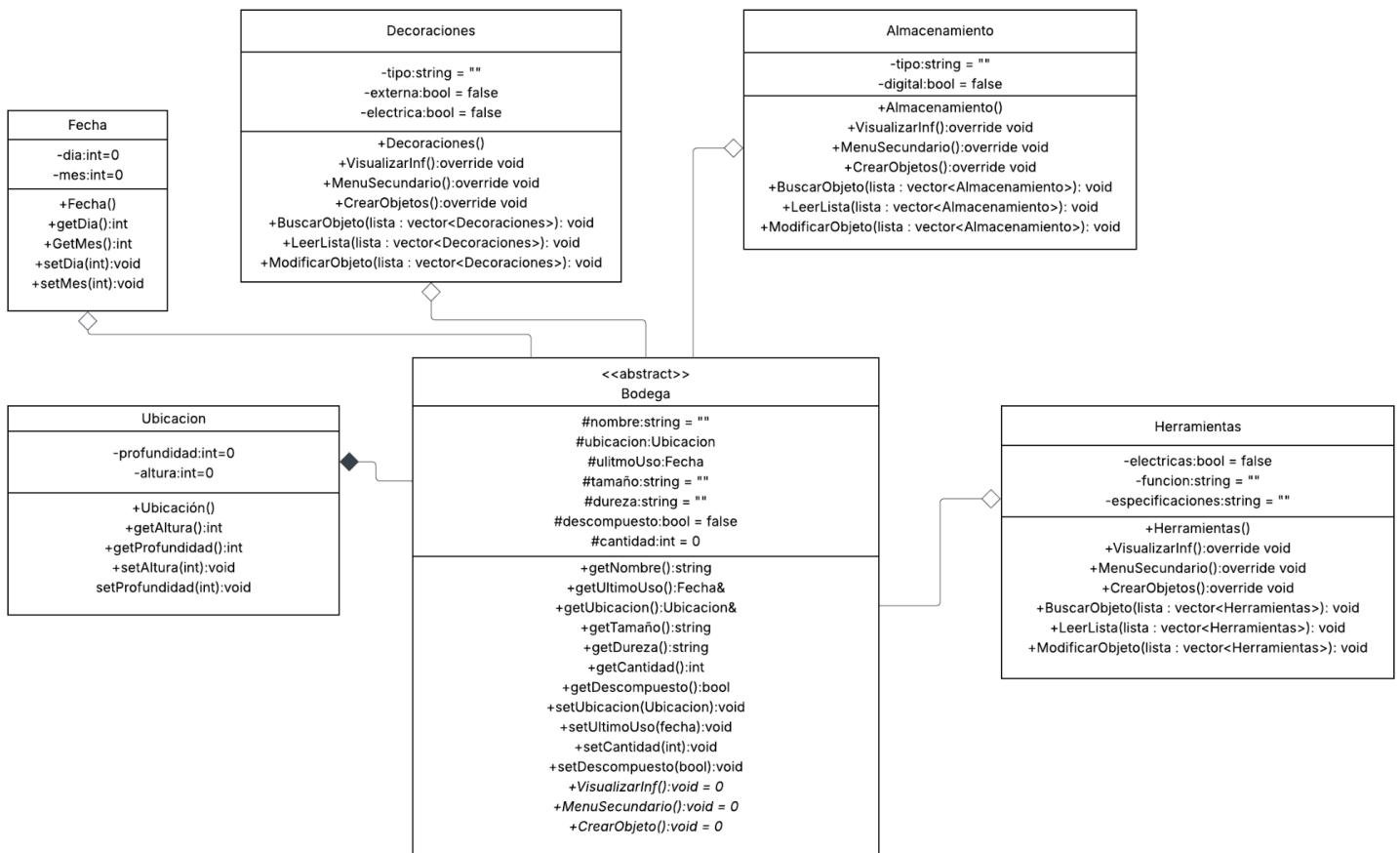
# Reporte Situación Problema

Leonardo Robles Bueckmann-A01709797

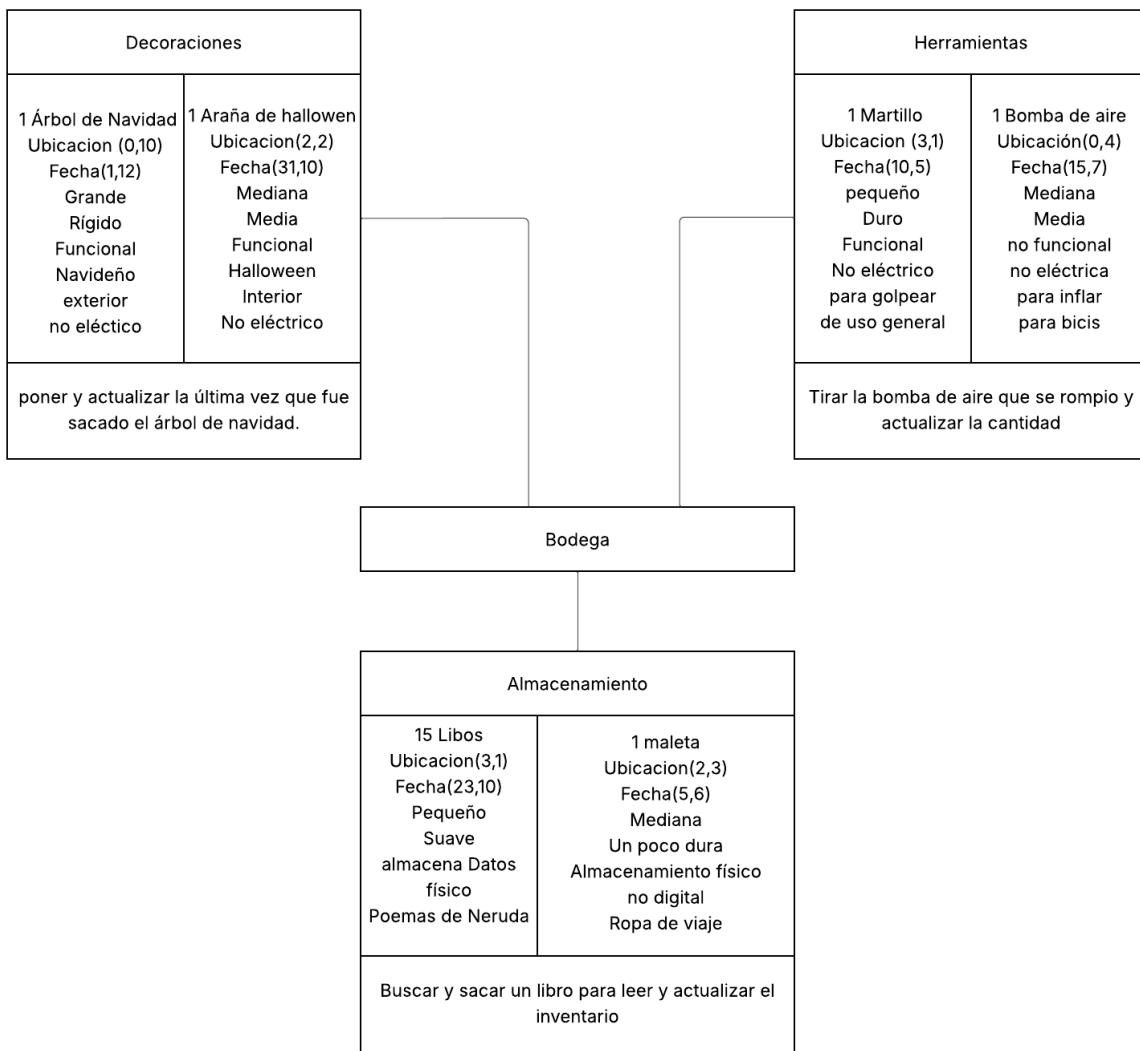
## Explicación del Reto:

El reto consiste en crear un sistema de bodega doméstico que clasifique todos los objetos en tres categorías: almacenamiento, para datos como libros o CDs y objetos físicos como mochilas o maletas; decoraciones, abarcando piezas de distintas épocas y estilos; y herramientas, incluyendo todo tipo de utensilios y equipos. Cada objeto debe de contar con atributos y métodos especiales que reflejarán sus características y funcionalidades, asegurando una organización eficiente y adaptable a cada tipo dentro del sistema.

## Diagrama UML:



## Diagrama de Objetos:



## Statement de Aprendizaje:

Durante el desarrollo de este proyecto, aprendí de manera práctica cómo funcionan las clases y la instancia de objetos en C++. Esto me permitió estructurar mejor mis programas, organizar atributos y métodos, y reutilizar código de manera más eficiente. Gracias a este conocimiento, mis códigos ahora son un poco más claros y estructurados, lo que facilita su comprensión y mantenimiento. Además, al ser una actividad práctica, aprendí más de cómo manejar vectores, y herencia. Poco a poco estoy mejorando mi capacidad de abstraer y simplificar problemas complejos, transformando ideas en soluciones concretas dentro del programa. Proyectos y trabajos como este me han ayudado a consolidar estos aprendizajes, mostrando que la programación orientada a objetos no solo organiza el código, sino que también potencia mi pensamiento lógico y creativo al diseñar soluciones.

