

## Desafío - Kotlin para el desarrollo de aplicaciones (I)

En este desafío validaremos nuestros conocimientos de “Clases y Funciones”. Para lograrlo, necesitarás aplicar lo aprendido durante las sesiones anteriores, principalmente clases, tipos de clases y funciones, además de utilizar un apoyo destinado específicamente a este Desafío.

Lee todo el documento antes de comenzar el desarrollo **individual**, para asegurarte de enfocar bien los esfuerzos.

Además, puedes ocupar el siguiente archivo en Github como base para empezar:

<https://github.com/DireccionAcademicaADL/desarrollo-android-modulo5-unidad1/blob/main/desafio1.kt>, o descargar el archivo de apoyo **03 - Apoyo Desafío evaluado - Kotlin para el desarrollo de aplicaciones (I)**

// Tiempo asociado: 1 hora cronológica.

### Descripción

Aplicando los conceptos y herramientas aprendidas hasta ahora, crea una aplicación que permita imprimir en la terminal una ficha de tu autor favorito, ya sea escritor, pintor, músico o persona a la que admires

Por ejemplo, mi autor favorito es el escritor H.P. Lovecraft y esta es su ficha

```
+++++
+ Nombre del autor: Howard Phillips Lovecraft      +
+ Obras destacadas: The Call of Cthulhu            +
+ Año de nacimiento: 1917                          +
+ Año de muerte: 1937, murió a los 20 años de edad +
+++++
```

## Requerimientos

1. Ocupar a lo menos 1 clase tipo data en la que se almacenen los datos del autor (**1 punto**)
2. Imprimir la siguiente información del autor: Nombre completo, obras destacadas (puede ser más de 1), comentarios, fecha de nacimiento y fecha de muerte en caso de no estar vivo, si no, no se muestra el campo, (**3 Puntos**)
3. Crear una función que, dado dos años, permita calcular la diferencia entre ellos. (**3 Puntos**)
4. Impresión de datos en pantalla (**2 Puntos**)
5. Entregar un archivo .kt con el nombre del desafío más el nombre y apellido del alumno, ejemplo: **desafio1\_NombreApellido.kt** (**1 punto**)



¡Mucho éxito!

### Consideraciones y recomendaciones

- **No imprimir en pantalla resultados nulo (null).**
- No es necesario que la aplicación lea datos de entrada.
- Puedes ocupar Android Studio para ejecutar la aplicación.
- Para calcular la edad utiliza solamente los años.
- Si necesitas crear más de 1 clase, lo puedes hacer en el mismo archivo.