CAMPUSFP

yordan

Título: HITO 1 – PARTE 1 DEL 3o TRIMESTRE DE PROGRAMACIÓN

Descripción:

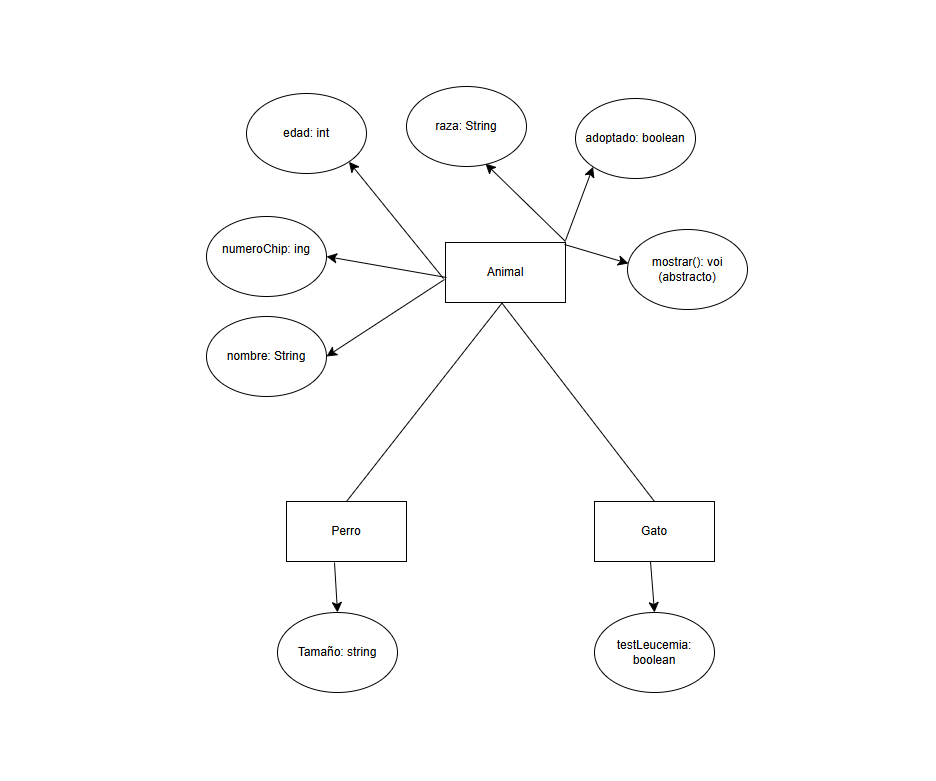
En esta primera parte, los alumnos deberán desarrollar la estructura básica del

sistema para gestionar los animales de una protectora (perros y gatos).

Requisitos técnicos mínimos de esta parte:

## ● Realizar el diagrama de clases básico identificando al menos las clases

## necesarias y aplicando claramente la herencia.



## ● Definir las clases:

○ Animal (abstracta): número de chip, nombre, edad, raza, adoptado

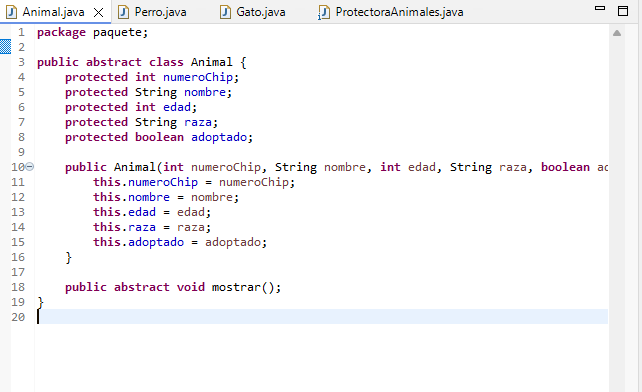
(sí/no). Incluir un método abstracto mostrar().

○ Perro (subclase de Animal): atributo adicional tamaño (pequeño,

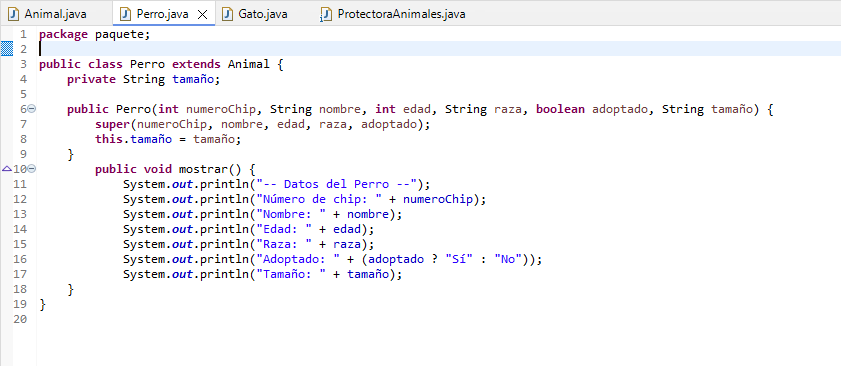
mediano, grande).

○ Gato (subclase de Animal): atributo adicional test leucemia (sí/no).

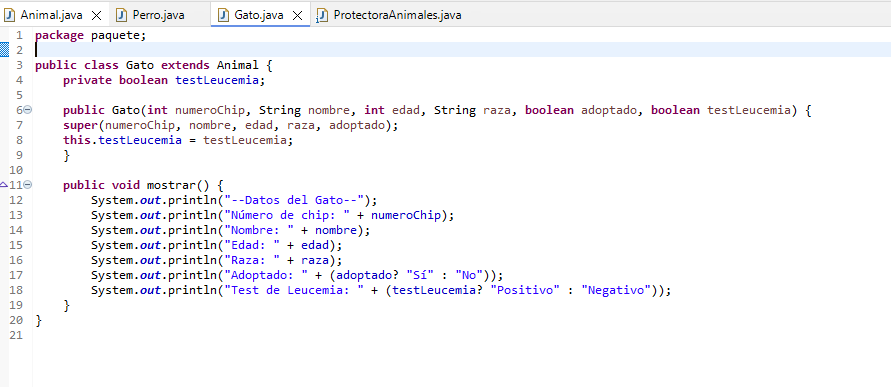
-Esto la clase Animal.



-Esto la clase Perro que hereda la clase Animal.



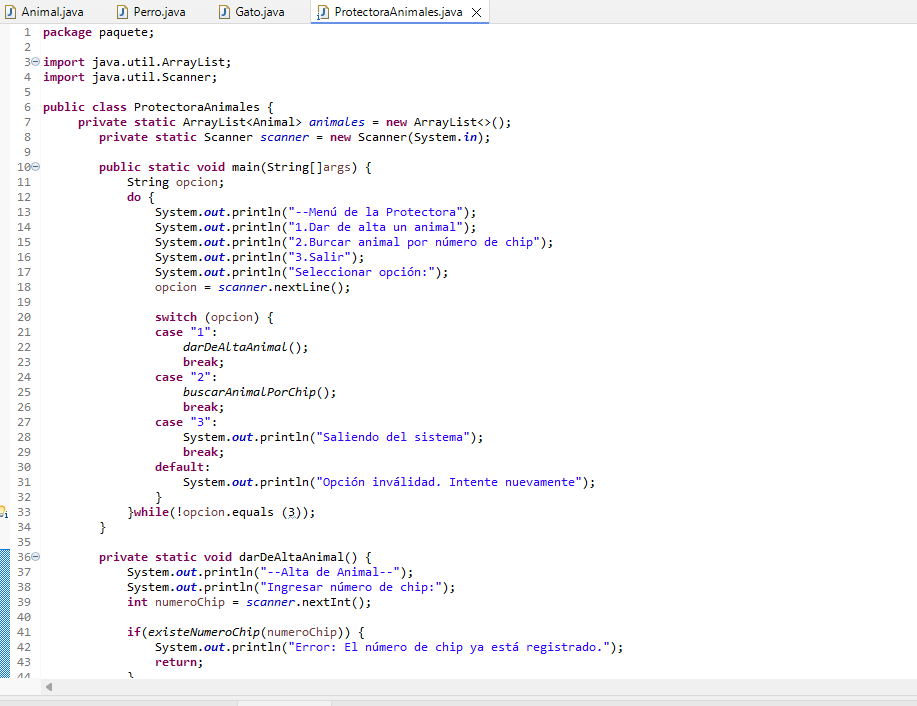
Esto es la clase Gato que hereda la clase Animal.



## ● Crear un sistema básico que permita dar de alta animales, asegurando que

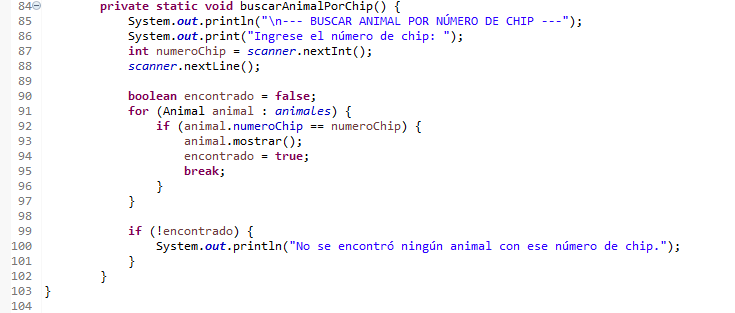
## no se repitan números de chip.

Hemos puesto que si se repite el código nos salga “Error y que el número del chip ya está registrado.



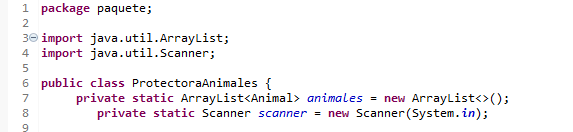
## ● Crear la función para buscar animales por número de chip mostrando sus

## datos.



## ● Utilizar una estructura de datos (ArrayList o HashMap) para almacenar

## animales. Al generar código, añade en todos los archivos un comentario de código que diga “@implements class code”



## ● Documentar y generar documentación básica.