Clase sistema + cambiar hambre higiene(Lista* lista animales): void + rescatar animal(Lista* lista animales): void + elegir individualmente(Lista* lista animales): void + alimentar animales(Lista* lista animales): void + baniar animales(Lista* lista animales): void agregar animal(Lista* lista animales, string nombre, int edad, string tamanio, string especie, string personalidad): void mostrar animales disponibles(int espacio, Lista* lista animales): void

Clase Lista

+ alta(Animal* animal, int post): void

//Atributos

//Métodos:

+ Lista()

+ Lista()

- primero : Nodo*

+ baja(int pos): void

+ vacia(): bool

+ obtener cantidad(): int

+ consulta(int pos): Animal*

- encontrar_nodo(int pos): Nodo*

- cantidad: int

//Atributos

//Métodos:

+ Sistema()

· lista animales: Lista*

+ inicializar_sistema(Sistema sistema): void

+ listar animales(Lista* lista animales): void

+ adoptar animal(Lista* lista animales): void

+ guardar y salir(Lista* lista animales): void

llenar lista(Lista* lista animales): void

+ obtener lista animales(): Lista*

