

Clase Nodo_arbol_B Clase animal //Atributos //Atributos: claves: string* # Nombre: string - animales: Animal** # tamanio: string - hijos: Nodo_arbol_B** # especie: string - grado: int 0...1 # personalidad: string - cant claves: int # comida: string - es_hoja: bool # requiere ducha: bool # eliminado: bool //Métodos: # adoptado: bool 0...* + Nodo_arbol_B(int grado, bool es hoja) # edad: int + insertar_cuando_no_este_lleno(Animal* animal_a_insert # hambre: int + dividir nodo(int i, Nodo arbol B *nodo b): void # higiene: int + imprimir_segun_espacio(int espacio): void + imprimir_animal(int indice): void //Métodos: + cuidar animales(int &opcion): void + Animal() + buscar(string nombre, int &i): Nodo_arbol B* + Animal(nombre, edad, tamanio, especie, personalidad) + obtener cant claves(): int + alimentar(): void + obtener_clave(int indice): string + baniar(): void + obtener_animal(int indice): Animal* + obtener_requiere_ducha(): bool + obtener_hijo(int indice): Nodo_arbol_B* + obtener edad(): int + asignar clave(int indice, string nombre): void + obtener_higiene(): int + asignar animal(int indice, Animal *animal): void + obtener hambre(): int + asignar hijo(int indice, Nodo arbol B *nodo): void + obtener nombre(): string + aumentar cant claves(): void + obtener especie(): string + disminuir cant claves(): void + obtener tamanio(): string + es nodo hoja(): bool + agregar_elementos_al_vector(Animal** vector, int& indic + obtener_personalidad(): string + asignar_nombre: void + guardar(fstream& archivo): void + aumentar_hambre(): void - especie a inicial(string especie): string + reducir_higiene(): void + ~Nodo_arbol_B() + obtener comida(): string + esta_eliminado: bool + esta adoptado: bool + eliminar: void + adoptar: void 0...3 Clase Erizo : public Animal //Atributos Clase Gato : public Animal Clase Perro : public Animal //Atributos Clase Caballo : public Animal Erizo(nombre, edad, tamanio, //Atributos //Atributos especie, personalidad) //Métodos: + Gato(nombre, edad, tamanio, //Métodos: //Métodos: especie, personalidad) Perro(nombre, edad, tamanio, Caballo(nombre, edad, tamanio, especie, personalidad) especie, personalidad) Clase Lagartija : public Animal Clase Conejo : public Animal //Atributos //Atributos Clase Roedor : public Animal //Métodos: Lagartija(nombre, edad, tamanio, //Atributos Conejo(nombre, edad, tamanio, especie, personalidad) especie, personalidad) //Métodos: Roedor(nombre, edad, tamanio,

especie, personalidad)

0...1

Clase Arbol B