Clase Sistema //Atributos lista animales: Lista* //Métodos: + Sistema() + inicializar_sistema(Sistema sistema): void + obtener lista animales(): Lista* + cambiar_hambre_higiene(Lista* lista_animales): void + listar animales(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 + adoptar animal(Lista* lista animales): void + guardar y salir(Lista* lista animales): void agregar animal(Lista* lista_animales, string nombre, int edad, string tamanio, string especie, string personalidad): void llenar lista(Lista* lista animales): void mostrar animales disponibles(int espacio, Lista* lista animales): void

Clase Lista

//Atributos

//Métodos:

+ Lista()

0...1

- primero: Nodo*

+ baja(int pos): void

+ vacia(): bool

+ Lista()

+ obtener cantidad(): int

+ consulta(int pos): Animal*

- cantidad: int

