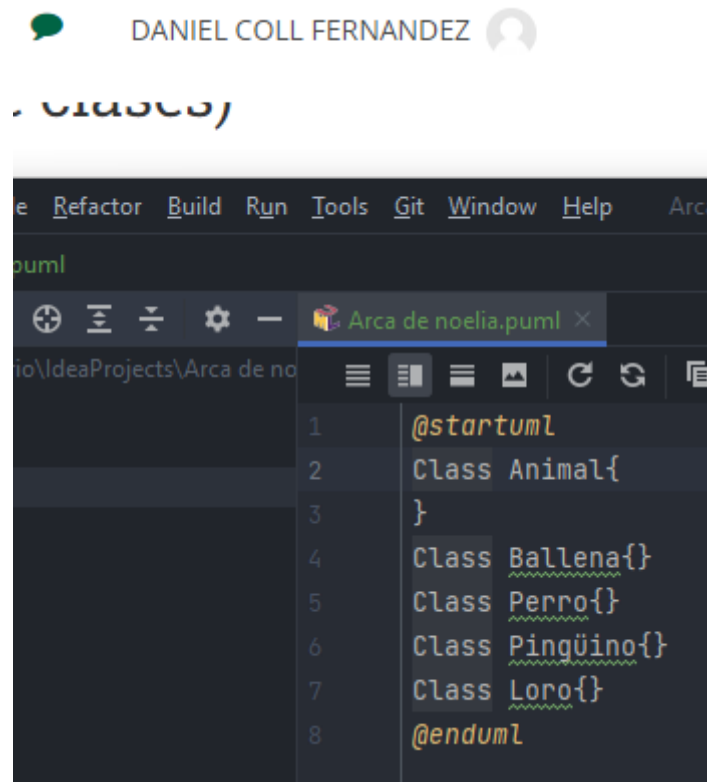


# Entornos de desarrollo

## Arca de Noelia

Para comenzar, voy a crear la clase Animal y las clases Ballena, Perro, Pingüino y Loro que van a heredar de esta:



Continúo añadiendo las relaciones, como ya he explicado la clase Animal da lugar a las otras 4:

```
@startuml
Ballena-->Animal
Perro-->Animal
Pingüino-->Animal
Loro-->Animal
@enduml
```

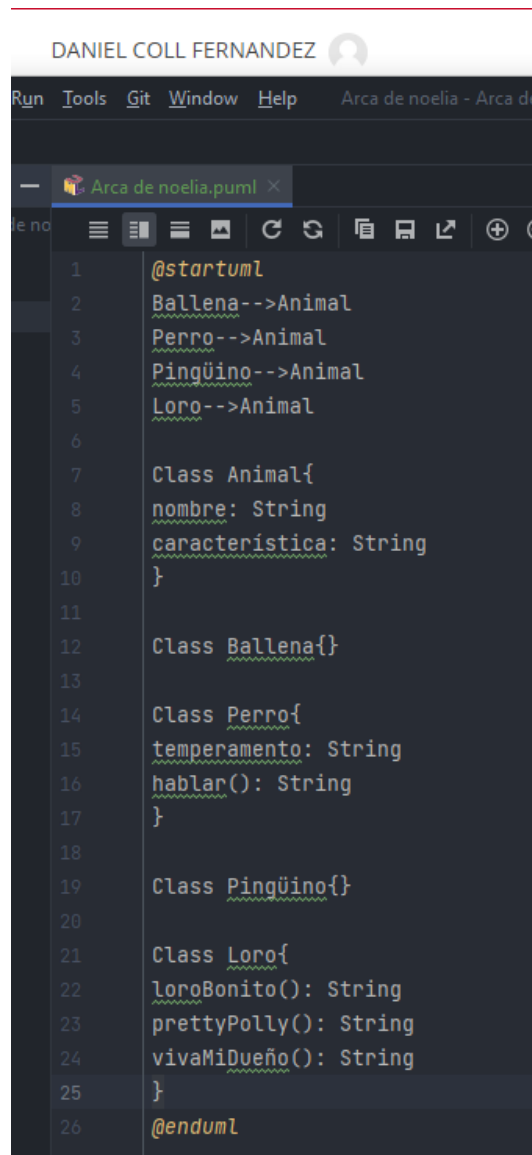
Cada animal tiene un nombre y una característica que lo define, así que vamos a añadirlos a la clase:

```
Class Animal{
    nombre: String
    característica: String
}
```

Adicionalmente, los perros tienen un atributo “temperamento” debido a que pueden ser fieros o mansos:

```
Class Perro{  
    temperamento: String  
}
```

Por último, tenemos los métodos, que son lo que es capaz de decir cada animal. La ballena no tiene métodos pero el resto si. He decidido no hacer un método de hablar en la clase animal y luego hacerle override debido a que el loro tiene 3 métodos diferentes para hablar. Estos son los métodos:



```
DANIEL COLL FERNANDEZ  
Run Tools Git Window Help Arca de noelia - Arca de  
Arca de noelia.puml x  
le no  
1 @startuml  
2 Ballena-->Animal  
3 Perro-->Animal  
4 Pingüino-->Animal  
5 Loro-->Animal  
6  
7 Class Animal{  
8     nombre: String  
9     caracteristica: String  
10 }  
11  
12 Class Ballena{  
13  
14 Class Perro{  
15     temperamento: String  
16     hablar(): String  
17 }  
18  
19 Class Pingüino{  
20  
21 Class Loro{  
22     loroBonito(): String  
23     prettyPolly(): String  
24     vivaMiDueño(): String  
25 }  
26 @enduml
```

El resultado final del diagrama de clases es este:

