Muebleria

- nombre: string
 - rating: int
- arr Empleados [Empleados]:
 - Empleado
- arrMuebles[Muebles]: Mueble
- + Muebleria(string, int, arrEmpleados[], arrMuebles[]): void
- + addMueble(Mueble): void+ addCarpintero(Carpintero): void
 - + setNombre(string): void + setRating(int): void
 - + getNombre(): string + getRating(): int

Mueble

precio: floataltura: float

- material: string

- + Mueble(float, float, string): void
 - + setPrecio(float): void
 - + setAltura(float): void
 - + setMaterial(string): void
 - + getPrecio(): float
 - + getAltura(): float
 - + getMaterial(): string

Cama

- colchon: boolean
- cajones: int - cabecera: boolean
- + Cama(float, float, string, boolean, int, boolean): void
- + setColchon(boolean): void + setCajones(int): void
- + setCabecera(booleann): void
 - + getColchon(): boolean + getCajones(): int
 - + getCabecera(): boolean

Mesa

- numPatas: int
- tamanio: float
- + Mesa(float, float, string, int, float): void
- + setNumPatas(int): void
- + setTamanio(float): void
- + getNumPatas(): int
- + getTamanio(): float

Silla

- numPatas: intrespaldo: boolean
- + Silla(float, float, string, int, boolean): void
- + setNumPatas(int): void + setRespaldo(boolean): void
- + getNumPatas(): int + getRespaldo(): boolean

Carpintero

- nombre: stringedad: intsalario: intventas: int
- + Carpintero(string, int, int, int): void
 - + setNombre(string): void
 - + setEdad(int): void + setSalario(int): void
 - + setVentas(int): void
 - + getNombre(): string
 - + getEdad(): int
 - + getSalario(): int
 - + getVentas(): int