	Simulación de un Zoológico		
	1º DAW - PRO		
	Luke Eric Marten Llorente	7/2/2025	Página 1 de 2

Descripción

En este ejercicio, simulará un zoológico con una jerarquía de clases que representa a diferentes animales, como perros, gatos, leones y más. La clase `Animal` es la clase base que contiene propiedades comunes a todos los animales, mientras que las clases `Perro`, `Gato` y `Leon` heredan de `Animal` y sobrescriben el método `hacerSonido()` para que cada animal haga su propio sonido. Además, se incluye la clase `Zoologico` que gestiona una lista de animales.

Requisitos

Clase `Animal`

Propiedades

- `String nombre`: El nombre del animal.
- `String especie`: La especie del animal (por ejemplo, perro, gato, león).
- `int edad`: La edad del animal.

Métodos

- `Animal(String nombre, String especie, int edad)`: Constructor que inicializa los atributos del animal.
- `hacerSonido()`: Un método que hace un sonido genérico para el animal. Este método será sobrescrito por las subclases.
- `mostrarInfo()`: Muestra la información básica del animal (nombre, edad, especie).


Clases Derivadas de `Animal`

Clase `Perro`

- Sobrescribe el método `hacerSonido()` para hacer que el perro haga su sonido característico: "GUAU GUAU".

Clase `Gato`

- Sobrescribe el método `hacerSonido()` para hacer que el gato haga su sonido característico: "MIAU MIAU MIAU".

	Simulación de un Zoológico		
	1º DAW - PRO		
	Luke Eric Marten Llorente	7/2/2025	Página 2 de 2

Clase Leon

- Sobrescribe el método `hacerSonido()` para hacer que el león haga su sonido característico: "ROAAAR".

Clase Zoologico

Propiedades

- `Animal[] animales`: Un array para almacenar los animales del zoológico.
- `int numAnimales`: El número actual de animales en el zoológico.

Métodos

- `Zoologico(int capacidad)`: Constructor que inicializa el zoológico con la capacidad de animales dada.
- `agregarAnimal(Animal animal)`: Permite agregar un animal al zoológico.
- `mostrarAnimales()`: Muestra la información y hace sonar a todos los animales en el zoológico.

Clase ZoologicoMain

Instrucciones

En el programa principal (`ZoologicoMain`):

1. Crea una instancia de `Zoologico` con una capacidad de 5 animales.
2. Crea instancias de `Perro`, `Gato` y `Leon` con nombre y edad específicos.
3. Agrega los animales al zoológico.
4. Llama al método `mostrarAnimales()` para mostrar la información de los animales y hacerlos sonar.