## Análisis

El programa debe ser capaz de registrar la información de los felinos y primates (su nombre científico, hábitat, esperanza de vida en años y dieta), debe calcular el espacio necesario de un recinto para cada especie dependiendo de su tamaño. Debe calcular la comida diaria del animal, debe calcular el costo mensual de mantenimiento del recinto y alimentación del animal, debe permitir ingresar un presupuesto anual y calcular el costo de construcción de un nuevo recinto, y mostrar toda esta información al director del zoológico.

## Clases, atributos y métodos

Animal: Clase general con los atributos que todos los mamíferos comparten.

Atributos:

* nombreCientifico: El nombre científico del animal.
* Hábitat: El hábitat del animal.
* esperanzaDeVida: La cantidad de años que se espera que viva el animal.

Métodos:

* Set&Get para cada atributo
* toString

Mamifero: Clase que hereda a la clase Animal con los atributos que los felinos y primates comparten.

Atributos:

* peso: El peso en kg del mamífero.
* tiempoDeGestacion: El tiempo de gestación del mamífero en meses.
* peligroDeExtincion: Si el mamífero está en peligro de extinción o no.
* animalSize: La clasificación por tamaño del mamífero (pequeño, mediano o grande).
* RecintoSize: El tamaño del recinto necesario para el mamífero.
* comidaDiaria: La cantidad de comida que el animal come diariamente.

Métodos:

* Set&Get para cada atributo
* toString
* calcularEspacio: Calcula el espacio del recinto con dimensiones ingresadas.

Felino: Clase con atributos y métodos de los felinos.

* Especie: La especie del felino.
* colorDePelaje: El color de pelaje del felino.
* tipoDePelaje: El tipo de pelaje del felino (largo, medio, corto, nada).
* velocidadMaxima: La velocidad máxima del felino.

Métodos:

* Set&Get para cada atributo.
* toString

Primate: Clase con atributos y métodos de los primates:

Atributos:

* nivelDeInteligencia: nivel de inteligencia del primate del 1 al 100.
* cerebroSize: Tamaño del cerebro del primate en gramos.
* Especie: La especie del primate.

Métodos:

* Set&Get para cada atributo.
* toString

Main:

Métodos:

* main

## Diseño

