Tarea 12.

Paradigmas de programación

Diagramas UML

Clase

: Perro +raza: String +nombre: String +edad: int +peso: float +color: String +ladra() +camina() +corre() +duerme()

Perro 1

```
: Perro

+raza: String = Pastor Alemán
+nombre: String = Bobby
+edad: int = 3
+peso: float = 16.3
+color: String = café/beige

+ladra()
+camina()
+corre()
+duerme()
```

Perro 2

```
: Perro

+raza: String = Husky
+nombre: String = Solovino
+edad: int = 7
+peso: float = 12.5
+color: String = blanco/dálmata

+ladra()
+camina()
+corre()
+duerme()
```