CuerpoCelesteSimple - textura: Type - esfera: Type - vel_rotacion: Float - sentido: Bool + CuerpoCeleste(radio: Float) + setRotacion(velocidad:Float, sentido: Bool): void CuerpoCeleste + satelites: ArrayList<CuerpoCelesteSimple> + añadirSatelite(nuevo: CuerpoCelesteSimple): void + eliminarSatelite(sat: CuerpoCelesteSimple): void Estrella + planetas: ArrayList<CuerpoCeleste> + añadirPlaneta(nuevo: CuerpoCeleste): void + eliminarPlaneta(sat: CuerpoCeleste): void