

Clase Cliente:

En la clase de cliente dispondremos de los atributos de “nombre, dni, fechaNacimiento, tipoPersona, IDCli y numeroMascotas”.

Los primeros cuatro atributos son heredados de la clase de persona y estos nos servirán para identificar a la persona que acceda a nuestra clínica veterinaria.

Seguidamente, los atributos de IDCli y el de numeroMascotas pertenecen a la clase Cliente, estos serán aplicados cuando la persona que acceda a la clínica veterinaria, de tal manera que obtendrá un ID para el cliente y se obtendrá el número de mascotas que posee el cliente.

```
public Cliente(String nombre, String dni, String fechaNacimiento, String tipoPersona, int IDCli, int numeroMascotas) {  
    super(nombre, dni, fechaNacimiento, tipoPersona); //Llama al constructor de la clase Persona  
    this.IDCli = IDCli; //ID del Cliente  
    this.numeroMascotas = numeroMascotas; //Guarda las mascotas  
}
```

Contaremos también con los getter y setter de ID de cliente para obtener o modificar el ID del cliente y también tendremos los getter y setter del numeroMascotas, el cual podremos modificar y obtener en caso de que el cliente desee registrar nuevas mascotas.

```
public int getIDCli() {  
    return IDCli;  
}  
//Método set para modificar el valor  
  
/**  
 * Método set del atributo de IDCli para modificar el ID de cliente del  
 * cliente  
 *  
 * @param IDCli ID del cliente  
 */  
public void setIDCli(int IDCli) {  
    this.IDCli = IDCli;  
}  
//Método get para obtener el número de mascotas
```

```

public int getNumeroMascotas() {
    return numeroMascotas;
}
//Método set para modificar el número de mascotas

/**
 * Método set del atributo de numeroMascotas para modificar el número de
 * mascotas del cliente
 *
 * @param numeroMascotas
 */
public void setNumeroMascotas(int numeroMascotas) {
    this.numeroMascotas = numeroMascotas;
}

```

Clase Mascota:

En la clase de Mascota dispondremos de los atributos de “nombre, chip, tipoAnimal y fechaNacimiento”.

Indicando el nombre de la mascota, el número de chip de la mascota, el tipo de animal que es la mascota y la fecha de nacimiento de la mascota.

```

private String nombre;
private int chip;
private String tipoAnimal;
private String fechaNacimiento;

```

Contaremos también con los getters y setters de los atributos mencionados con anterioridad, estos serán para el nombre de la mascota, el número de chip de la mascota, el tipo de animal que es la mascota y la fecha de nacimiento de la mascota.

```

public String getNombre() {
    return nombre;
}

/**
 * Método set del atributo de nombre para modificar el nombre de la mascota
 *
 * @param nombre Nombre de la mascota
 */
public void setNombre(String nombre) {
    this.nombre = nombre;
}
//Métodos getter y setter. Permiten acceder o modificar el número de chip.

/**
 * Método get del atributo de chip para obtener el chip de la mascota
 *
 * @return chip
 */
public int getChip() {
    return chip;
}

/**
 * Método set del atributo de chip para modificar el chip de la mascota
 *
 * @param chip Chip de la mascota
 */
public void setChip(int chip) {
    this.chip = chip;
}

```

```
public String getTipoAnimal() {
    return tipoAnimal;
}

/**
 * Método set del atributo de tipoAnimal para modificar el tipo de animal de
 * la mascota
 *
 * @param tipoAnimal Tipo de mascota
 */
public void setTipoAnimal(String tipoAnimal) {
    this.tipoAnimal = tipoAnimal;
}

//Métodos getter y setter. Permite consultar o cambiar la fecha de nacimiento

/**
 * Método get del atributo de fechaNacimiento para obtener la fecha de
 * nacimiento de la mascota
 *
 * @return fechaNacimiento
 */
public String getFechaNacimiento() {
    return fechaNacimiento;
}

/**
 * Método set del atributo de fechaNacimiento para modificar la fecha de
 * nacimiento de la mascota
 *
 * @param fechaNacimiento Fecha de nacimiento de la mascota
 */
public void setFechaNacimiento(String fechaNacimiento) {
    this.fechaNacimiento = fechaNacimiento;
}
```