RF1: Registrar los datos del club

RF2: Registrar los datos del dueño

RF3: Registrar las mascotas

RNF4: La información de los clubes debe ser almacenado en archivo plano

RNF5: Las mascotas deben ser almacenadas en archivos serializables

RF6: Generar listados ordenados de los clubes

RF7: Generar listados ordenados de los dueños

RF8: Generar listados ordenados de las mascotas

RF9: Generar listado ordenado de dueños según las mascotas

RF10: Generar listado de los clubes según el numero de dueños

RNF11: Realizar búsqueda de cualquier campo de manera tradicional

RFN12: Realizar búsqueda de cualquier campo de manera binaria

RFN13: Mostrar en pantalla la comparativa de tiempos que gasta en realizar una búsqueda tradicional

RFN14: Mostrar en pantalla la comparativa de tiempos que gasta en realizar una búsqueda binaria

RF15: Verificar que no existan dueños con l misma identificación

RF16: Verificar que no existan mascotas con el mismo nombre para un dueño

RF17: Eliminar un club con el número de identificación

RF18: Eliminar un club con el nombre

RF19: Eliminar un dueño con el número de identificación

RF20: Eliminar un dueño con el nombre

RF21: Eliminar un animal con su identificación

RF22: Eliminar un animal con su nombre

RF23: Implementar y utilizar los tres métodos de ordenamiento clásicos: burbuja, selección e inserción

RF24: Implementar y utilizar las dos estrategias de búsqueda clásicas: secuencial y binario

RF25: Utilizar la interface Comparable

RF26: Utilizar el método de ordenamiento de la clase Arrays utilizando Comparable.

RF26: Utilizar el método de ordenamiento de la clase Arrays utilizando Comparator.