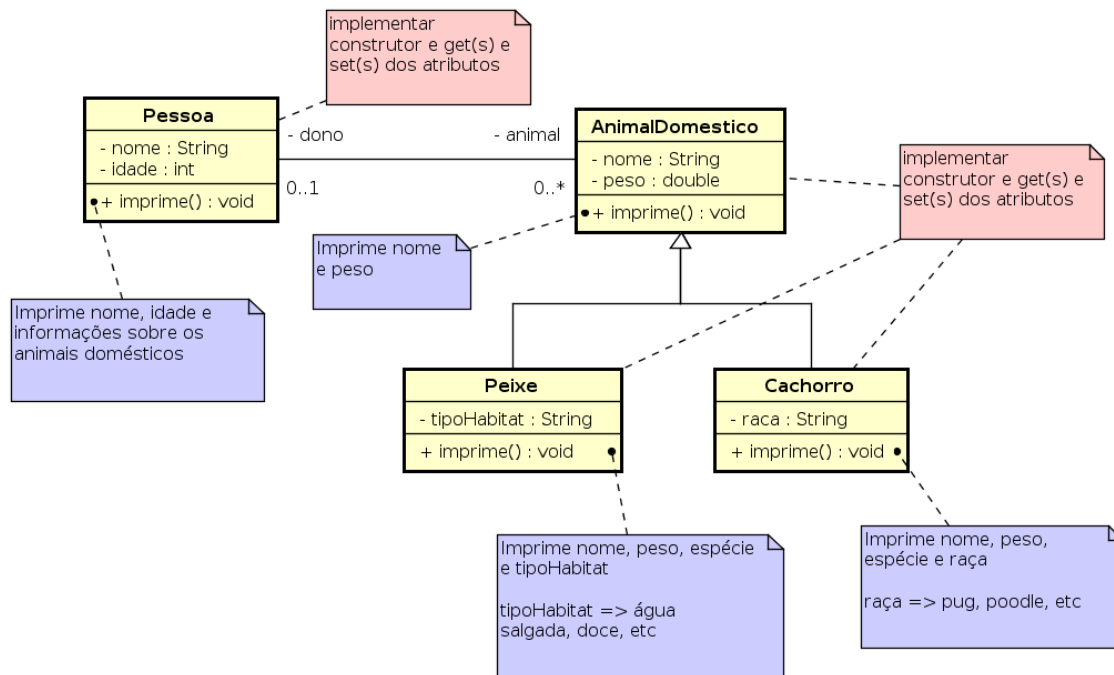


## Classe AnimalDomestico

- Atributos: nome (string) e peso (double)
- Construtor único que inicializa os atributos
- Métodos *getters/setters*
- Método void `imprime()` – que imprime nome e peso



## Classe Peixe (subclasse de AnimalDomestico)

- Atributos: tipoHabitat (string) – água doce, água salgada, etc
- Construtor único que inicializa os atributos
- Métodos *getters/setters*
- Método void `imprime()` – que imprime nome, peso, espécie e tipo de habitat

## Classe Cachorro (subclasse de AnimalDomestico)

- Atributos: raça (*string*) – pug, poodle, etc
- Construtor único que inicializa os atributos
- Métodos *getters/setters*
- Método void *imprime()* – que espécie, nome, peso, espécie e raça

## Classe Pessoa

- Atributos: nome (*string*), idade (*int*)
- Métodos *getters/setters*
- Método void *imprime()* – que imprime nome, idade e informações sobre os animais de estimação.
- Métodos para adicionar e remover animais

## Programa Principal

Crie o arquivo `main.cpp` com o seguinte conteúdo:

---

```
#include "Peixe.h"
#include "Pessoa.h"
#include "Cachorro.h"
using namespace std;

int main(int argc, char** argv) {
    Pessoa* pessoa = new Pessoa("Joao", 12);
    Peixe* nemo = new Peixe("Nemo", 0.2, "Água salgada");
    Peixe* dory = new Peixe("Dory", 0.15, "Água doce");
    Cachorro* teo = new Cachorro("Teo", 6.2, "pug");

    pessoa->adiciona(nemo);
    pessoa->adiciona(dory);
    pessoa->adiciona(teo);

    pessoa->imprime();

    pessoa->remove("Dory");

    cout << endl;

    pessoa->imprime();

    // delete os objetos nemo, dory, teo e joao

    return 0;
}
```

---