

Nombre:	<b><u>Nota</u></b>
Curso:	

### Cosas permitidas y no permitidas

- El código entregado tiene que compilar sin problemas
- Cada error, falta de implementación, situación no controlada o diseño no apropiado restará de 0,25 a 1 punto dependiendo de la gravedad
- **LA NOTA MÍNIMA PARA APROBAR Y HACER MEDIA CON EL OTRO EXAMEN ES DE 2**



Tiempo estimado	Dificultad	Tipo de actividad
1,5 horas	Baja	Evaluación Nota máxima: 4



**Se desea implementar un sistema de clases para que una aplicación de granjas pueda funcionar.**

- Hay una clase llamada fecha que almacena fecha y hora. No hay que hacer ningún cálculo, sólo almacenar.
- Se desea almacenar si un animal ha sido vacunado o no.
- Cada animal tiene un id que es un string, que no se puede cambiar, pero se puede consultar.
- Cada animal tiene una referencia al establo/zona donde está alojado.
- Cada animal tiene su peso, que se puede cambiar.
- La granja tiene animales, animales voladores, animales terrestres, animales que pertenecen a los animales voladores y los terrestres, vacas, patos, gallinas y caballos.
- Los caballos, pueden ser de dos tipos, salvajes o domados, no puede haber caballos en general.
- Los caballos domados tienen la fecha en que fueron domados.
- Los caballos tienen un método llamado obtener calificación, que se calcula, si son domados, el año en el que fueron domados, si no, su peso entre 2.
- Mediante un simple atributo se desea saber si un animal es terrestre o no.
- Mediante un simple atributo se desea saber si un animal es volador o no.
- Cada establo/zona tiene un nombre y una dirección que no se puede cambiar.
- A cada animal se le puede cambiar de ubicación.
- Los animales terrestres tienen almacenada la información de cuándo salieron a pasturar por última vez.
- Los animales voladores tienen la fecha en la que pusieron huevos.
- Cada animal tiene un método que, cuando se le invoque, devolverá un string definiendo qué tipo de animal es.

Especificaciones:

- Hay como mínimo las siguientes clases: Caballo, CaballoDomado
- Hay que programar la clase **Establo**. Esta clase es muy importante, ponle los métodos que consideres (haz esta clase lo último del examen).
- Se ha de implementar siguiendo las filosofías de la programación orientada a objetos