# ZOO

## Gebäude

Umfasst alle Gebäude, die einen Nutzen erfüllen

* Gehege
* Lager
* Verkaufsbüdchen
* Toiletten
* Versorgung
* Eingang/Ticketverkauf
* Informationsstand

Attribute:

* Name
* Zustand
* Geöffnet (Öffnungszeiten)

Methoden:

* bauen()
* sanieren()
* abreißen()
* säubern()
* öffnen()
* schließen()

## Menschen/Personal

Umfasst alle Personen für den Betrieb des Zoos (außer Besucher)

* Pflegepersonal
* Ärzte
* Leitung
* Verkäufer
* Putze
* Hausmeister

Attribute:

* Name
* Arbeitsbereich/Ort
* Alter
* Anzahl/Menge
* Arbeitsfähigkeit
* Status
* Geschlecht
* Bildungsstand

Methoden:

* einstellen()
* entlassen()
* zuteilen()
* weiterbilden()

## Tiere

Umfasst alle vorhandenen Tiere in Gehegen

* Löwe
* Tiger
* Elefant
* Puma
* Strauß
* Pfau
* Eisbär
* Braunbär
* Schwarzbär

Attribute:

* Art
* Name
* Alter
* Futterart
* Herkunft
* Geschlecht

Methoden:

* füttern()
* säubern()
* behandeln()
* bewegen()

## Ressourcen

Umfasst alle Ressourcen für den Betrieb des Zoos (Futter, Medikamente…); keine Finanzen

* Kraftfutter
* Pflanzen/Obst/Gemüse
* Fleisch
* Medikamente
* Putzmittel
* Spielzeuge
* Krimskrams

Attribute:

* Name
* Menge
* Anwendung
* MHD (Spielzeug?)
* Gefahr (Putzmittel)

Methoden:

* auffüllen()
* nehmen()
* einlagern()
* entsorgen()