## Main

- + void primeraOpcion(zoologico \*pHabitat)
- + void segundaOpcion(zoologico \*pZoologico)
- + opcionAuxiliar(zoologico \*pZoologico, int opcion)
- + void mostrarMenu(zoologico \*pZoologico)
- + int main()

### Zoológico

#### Protected:

- nombreZoologico: string
- vectorHabitat: vector<habitat\*>

## Public:

- + zoologico(string nombreZoologico)
- + void agregarZoologico(string tipoHabitat)
- + void mostrarHabitats()
- + void ingresarAnimal(int id, string nombre, string especie, string tipoHabitat, int edad, string tipoAlimentacion, string estadoSalud, int horasDormir, int estadoActivo, int estadoJugar)
- + void buscarAnimal(int idAnimal, string habitat, int opcion)
- + void mostrarAnimalesZoo()
- + gets/sets

# Hábitat

- tipoHabitat: string
- vectorAnimales: vector <animales\*>
- + habitat(string tipoHabitat)
- + void mostrarInfo(int idAnimal)
- + void agregarZoologico(int id, string nombre, string especie, string tipoHabitat, int edad, string tipoAlimentacion, string estadoSalud, int horasDormir, int estadoActivo, int estadoJugar)
- + mostrarAnimales()
- + dietaVectorAnimales(int idAnimal)
- + interactuarAnimal(int idAnimal)
- + gets/sets

#### Animales

# Protected:

- arregloCarnivoro[6]: string
- arregloHerbivoro[6]: string
- arregloOmnivoro[6]: string
- idAnimal: int
- horasDormir: int
- estadoActivo: int
- estadoJugador: intaccionAnimal: string
- nombreAnimal: string
- nombre: string
- especie: string
- tipoAlimentacion: string
- estadoSalud: string
- tipoHabitat: string
- vectorDieta: vector<string>
- tipoDieta: string
- vectorAcciones: vector<animales\*>
- vectorComida: vector<string>
- + animales(int idAnimal, string nombre, string especie, string tipoHabitat, int edad, stringtipoAlimentacion string estadoSalud, int horasDormir, int estadoJugar)
- + void agregarComida(string comida)
- + void modificarDieta(string accion, string comida)
- + void mostrarDietasDisponibles(string dieta)
- + void mostrarDietaAnimal()
- + void jugar()
- + void comer()
- +void dormir()
- + gets/sets

