Main + void primeraOpcion(zoologico *pHabitat) + void segundaOpcion(zoologico *pZoologico) + opcionAuxiliar(zoologico *pZoologico, int opcion) Animales + void mostrarMenu(zoologico *pZoologico) Protected: + int main() - arregloCarnivoro[6]: string - arregloHerbivoro[6]: string - arregloOmnivoro[6]: string - idAnimal: int - edad: int - horasDormir: int - estadoActivo: int Zoológico - estadoJugador: int - accionAnimal: string Protected: - nombreAnimal: string - nombre: string - nombreZoologico: string - especie: string - tipoAlimentacion: string - vectorHabitat: vector<habitat*> - estadoSalud: string - tipoHabitat: string - vectorDieta: vector<string> + zoologico(string nombreZoologico) + void agregarHabitat(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,

Hábitat

+ void agregarZoologico(int id, string nombre, string especie, string tipoHabitat, int edad, string tipoAlimentacion, string estadoSalud, int horasDormir, int estadoActivo, int

Public:

int opcion)

+ gets/sets

+ void mostrarAnimalesZoo()

- tipoHabitat: string

estadoJugar)

+ gets/sets

+ mostrarAnimales()

- vectorAnimales: vector <animales*>

+ habitat(string tipoHabitat)

+ void mostrarInfo(int idAnimal)

+ dietaVectorAnimales(int idAnimal)

+ interactuarAnimal(int idAnimal)

+ 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

