

EJERCICIO 3 - MASCOTAS

Implementa una clase llamada **Inventario** que utilizaremos para almacenar referencias a todos los animales existentes en una tienda de mascotas.

Esta clase debe cumplir con los siguientes requisitos:

- En la tienda existirán 4 tipos de animales: perros, gatos, loros y canarios.
- Los animales deben almacenarse en un ArrayList privado dentro de la clase **Inventario**.
- La clase debe permitir realizar las siguientes acciones:
 - Mostrar la lista de animales (solo tipo y nombre, 1 línea por animal).
 - Mostrar todos los datos de un animal concreto.
 - Mostrar todos los datos de todos los animales.
 - Insertar animales en el inventario.
 - Eliminar animales del inventario.
 - Vaciar el inventario.

Implementa las demás clases necesarias para la clase Inventario.

El diagrama UML sería:

