

Ejercicio 3 – Tienda de Animales

Crea un programa para una tienda de mascotas. Los tipos de mascotas que tiene son: gatos, perros y tortugas. De cada una de ellas hay que saber lo siguiente:

- **Gatos:** la id del collar, el nombre, la raza, el color
- **Perros:** la id del collar, el nombre, la raza, si está vacunado o no
- **Tortugas:** la id del collar, la especie, si es de agua dulce o no

El programa tiene que permitir:

- Añadir una nueva mascota del tipo que se indique.
- Mostrar todas las mascotas.
- Mostrar todas las mascotas del tipo que se indique.
- Mostrar la mascota de la Id que se indique, sea del tipo que sea.
- Mostrar la mascota del nombre que se indique, sea del tipo que sea.
- Modificar una mascota. Te dan el nombre, si existe, la puedes modificar.
- Borrar una mascota. Te dan el nombre, si existe, la borras.

Para poder probar bien el programa, queremos que cuando se arranque se carguen los arrays por defecto con al menos un Gato, un Perro y una Tortuga. Esto se tiene que hacer modificando el **constructor**.

Queda **terminantemente prohibido**: usar **static**, que los métodos sean **public** porque sí, que los POJOs (las clases Gato, Perro y Tortuga) **tengan más métodos** que get & set.