



Inicialmente está la clase *ReinoAnimal*, dentro de la cual se declara la variable *search1*, por medio de la cual se elegirá si el animal a estudiar es vertebrado o invertebrado, luego en la clase *Vertebrado* se declara la variable *search2*, con la cual se podrá elegir si el animal es un mamífero, pez, etc. En la clase *Mamifero*, se declara la variable *searchM* con la cual se elige el tipo de mamífero, a continuación, en la clase *Leon*, se declara la variable *nombre*, con la cual se asigna el nombre científico al león, por último, se crean las clases *Peso*, *Habitad* y *TipoDeAlimentacion*, dentro de las cuales se pueden asignar un peso, habitad y tipo de alimentación para cada animal, sin importar las anteriores clasificaciones (este diagrama está realizado específicamente para la rama de animales vertebrados, y con solo un animal por tipo, esto para poder mostrar de manera sencilla el funcionamiento del simulador requerido).