

Entidades:

- **Animal (Classe abstrata)**
 - **Nome**
 - **Data de nascimento**
 - **Espécie**
 - **Sexo**
 - **Coloração**
 - **Respiração**
 - **Locomoção**
 - **Alimentação**
 - **Habitat**
 - **Cuidados médicos**
 - **Código único: chip**
 - **Comportamento específico: visita**
- **Animal terrestre (Entidade relacionada)**
- **Animal aquático (Entidade relacionada)**
- **Animal aéreo (Entidade relacionada)**
- **Zoológico (Classe de gerenciamento)**
 - **Inserção**
 - **Busca**
 - **Remoção**
 - **Biblioteca Collections**
 - **Relatório 1 (chip)**
 - **Relatório 2 (espécie)**
- **Visitante (Entidade relacionada)**
 - **Nome**
 - **CPF**
 - **Data da visita**
- **Main (Classe principal)**
 - **Interface para o usuário**

Explicações:

Chave única: O sistema de identificação dos animais é feita por um chip, em que os primeiros 3 dígitos identifica a espécie e os 4 últimos dígitos é o identificador do animal (se ele for o primeiro animal registrado da espécie os 4 últimos dígitos dele será 0001).

Crerios do relatório: O relatório 1 será gerado a partir do atributo chip, ordenando os animais da mesma espécie por ordem de registro. O outro método, relatório 2 irá filtrar as entidades a partir do atributo espécie, pois assim podemos observar somente os animais da espécie desejada.

Comportamento específico: Neste zoológico os visitantes podem entrar nos habitats dos animais terrestres e aéreos, mas há uma quantidade limite de visitantes que cada um desses animais podem receber por dia. Esse comportamento é específico da classe Animal terrestre e Animal aéreo, ao chamar o método visita (), ele retorna o número de visitantes que aquele animal pode receber no dia.