Primera fase: Diagrama UML

María José Zamora Gómez | June 14, 2024

Refugio

+animales[]: Animal + cantidadAnimales : int

+getCantidadA(): int +registrarAnimal(Animal): void +eliminarAnimal(int): void +mostrarAnimales(): void



Animal

id: int
tipo: string
nombre: string
edad: int
sexo : char
color : string
raza: string

+ Animal()
+Animal(int, string, string, char, string, string)
+ virtual mostrarInfo(): void
+ ~Animal(): virtual

Animal es la clase abstracta, y mostrarInfo() es el método abstracto que será sobreescrito en las clases Perro y Gato

Perro

-tamanio: string- entrenado: bool- entrenador: string

+Perro()
+Perro(int, string, string, char, string, string, bool)
+Perro(int, string, string, char, string, string, string, bool, string)
+mostrarInfo():void

Gato

-independencia: int

+Gato() +Gato(int, string, string, int, char, string, string, int) +mostrarInfo(): void