

¿Qué debe hacer el programa? Haga una lista de las opciones que brindará al usuario en la interacción con su sistema. Por ejemplo. "Asignar Mascota a Familia"...

Asignar mascotas, ingresar datos de las 3 primeras familias, recibir can, permitir ingresar datos del perro, asignar can a la familia, sino se ubica el perro se habilita un espacio.

- ¿Qué clases necesitará para dar solución a la situación planteada?

Familias, perros y principal

- ¿Qué propiedades y métodos tendrá cada clase?

Familias niños menores de 10 años. -> hijos edad de hijos

Familias con niños mayores de 10 años. -> Hijos edad de hijos

Familias sin niños -> hijos edad de hijos

Perros-> tamaño, raza, edad, estado de salud, color, nombre

- ¿Qué tipo deben tener las propiedades y métodos de cada clase?

Familias niños menores de 10 años. -> hijos(string) edad de hijos(int)

Familias niños mayores de 10 años. -> hijos(string) edad de hijos(int)

Familias sin hijos -> hijos(string) edad de hijos(int)

Perros-> tamaño(string), raza(string), edad(int), estado de salud(float), color(string), nombre(string)

- ¿Cuáles deben ser los modificadores de visibilidad de los miembros en cada clase?

Agarrar perro y guardarlo, atributos de cada perro, si la familia tiene hijos o no y si son mayores o menores de 10 años.

- ¿Qué parámetros serán requeridos por los métodos en sus clases?

Familias hijos menores a 10 solo pueden tener perros pequeños y labradores

Familias hijos mayores a 10 pueden tener pequeños y medianos y exceptuando razas peligrosas.

Familias sin hijos pueden tener a cualquier perro

- ¿Cómo proveerá de valores iniciales a sus objetos?

En cada clase se le va asignar un valor a los atributos del perro y de la familia.

¿Qué valores iniciales les asignará?

Familias niños menores de 10 años. -> hijos("") edad de hijos(0)

Familias niños mayores de 10 años. -> hijos("") edad de hijos(0)

Familias sin hijos -> hijos("") edad de hijos(0)

Perros-> tamaño(""), raza(""), edad(0), estado de salud(0), color(""), nombre("")