

BLOQUE IV: Objetos y estructuras de datos**1. Revisión de las clases existentes:**

- Verifico que las clases `Animal`, `León`, `Gacela`, `Mosquito` y `Rana` estén correctamente implementadas con sus atributos y métodos.
- Confirmo que las interfaces `Depredador` y `Presa` estén implementadas correctamente por las clases que las requieran.

2. Creación de objetos:

- Utilizo el método `main` en la clase principal para crear instancias de las clases `León`, `Gacela`, `Mosquito` y `Rana`.
- Compruebo que los objetos se creen correctamente con los valores proporcionados.

BLOQUE V: Manejo de errores**1. Identificación de puntos de fallo:**

- Reviso el código en busca de posibles excepciones que puedan ocurrir durante la ejecución, como divisiones por cero o acceso a índices fuera de rango.
- Identifico situaciones donde la entrada del usuario pueda ser incorrecta o incompleta y manejaré estas situaciones de manera adecuada.

2. Agregar manejo de errores:

- Utilizo estructuras `try-catch` para capturar excepciones y manejarlas de forma apropiada, mostrando mensajes de error claros al usuario.
- Implemento validaciones adicionales para garantizar que la entrada del usuario sea válida y completa.

BLOQUE VI: Test Unitarios**1. Escribir pruebas unitarias:**

- Identifico los métodos y clases que requieran pruebas unitarias.
- Escribo casos de prueba para garantizar que los métodos se comporten como se espera en diferentes situaciones.
- Pruebo casos límite y situaciones de borde para asegurar la robustez del código.

2. Ejecutar pruebas:

- Utilizo `JUnit` para ejecutar las pruebas unitarias y verificar que pasen satisfactoriamente.
- Analizo los resultados de las pruebas y corregiré cualquier problema que surja.