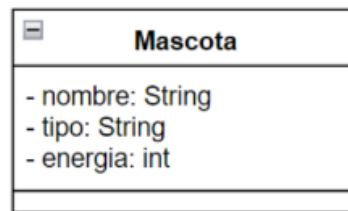
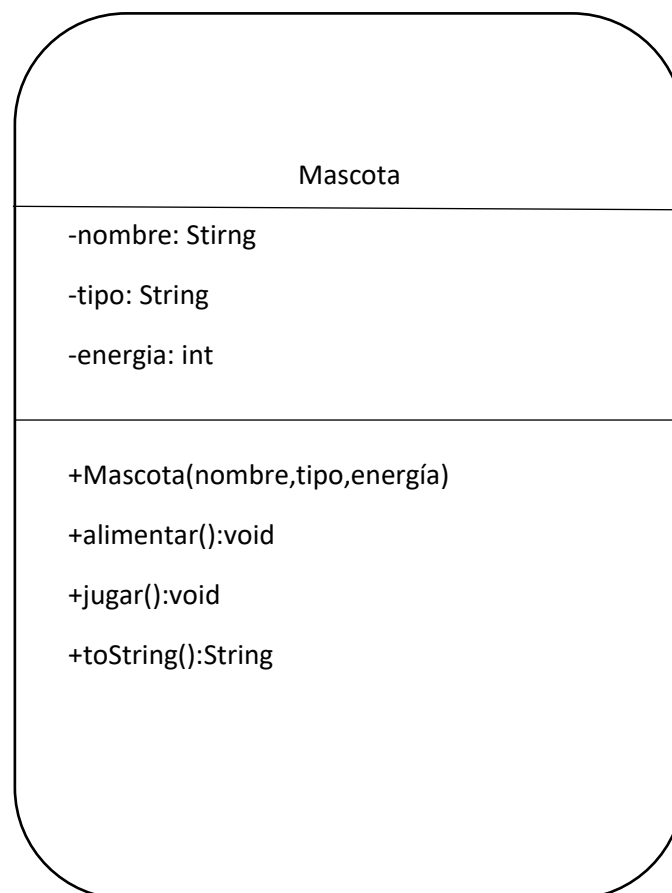


Ejercicio 7. Dada la clase **Mascota**.



- a) Agrega un método para alimentar (+20 de energía, máximo 100).
- b) Agrega un método para jugar (-15 de energía, mínimo 0).
- c) Crea dos mascotas, aliméntalas y hazlas jugar, mostrando su energía en cada paso.

Diagrama UML



Prueba de corrida

```
C:\Users\LENOVO\.jdk\openjdk-24.0.1\bin\java.exe
-----
Mascota 1 :
-----
Se alimento a Papu
[ la energia de Papu el/la perro es :90 ]
Hicimos jugar a Papu
[ la energia de Papu el/la perro es :75 ]
Se alimento a Papu
[ la energia de Papu el/la perro es :95 ]
-----
Mascota 2:
-----
Se alimento a Saskya
[ la energia de Saskya el/la gato es :60 ]
Se alimento a Saskya
[ la energia de Saskya el/la gato es :80 ]
Hicimos jugar a Saskya
[ la energia de Saskya el/la gato es :65 ]

Process finished with exit code 0
```