

Kata Interfaces - O Cenário do Zoológico

Você é um desenvolvedor de software que está trabalhando em um sistema de gerenciamento de zoológicos. O sistema precisa lidar com diferentes tipos de animais, como pássaros, mamíferos e répteis. Cada tipo de animal tem características distintas.

Interfaces

Você deve criar interfaces para cada tipo de animal com as propriedades e métodos adequados.

1. Interface Pássaro
Propriedade: nome (string)
Método: voar()
2. Interface Mamífero
Propriedade: nome (string)
Método: amamentar()
3. Interface Réptil
Propriedade: nome (string)
Método: rastejar()

Agora que definimos as interfaces e exemplos de implementação, aqui estão cinco questões para treinar seu conhecimento:

1. Crie uma classe Águia que implementa a interface Pássaro . A águia deve ter um método voarRápido() que imprime uma mensagem.
2. Crie uma classe Baleia que implementa a interface Mamífero . A baleia deve ter um método nadarProfundo() que imprime uma mensagem.

3. Crie uma classe Iguana que implementa a interface Réptil . A iguana deve ter um método mudarDeCor() que imprime uma mensagem.
4. Crie instâncias dos animais que você criou nas questões 1, 2 e 3 e chame seus métodos correspondentes por intermédio de um menu com Switch Case.
5. Agora, crie uma interface AnimalAquático com um método nadar() e faça com que as classes Baleia e Iguana a implementem. Crie uma instância de cada uma dessas classes e chame o método nadar() nelas.

Kata Interfaces - O Cenário do Zoológico36. Crie uma nova classe chamada RebanhoDelguanas . Esta classe deve representar um grupo de iguanas, e deve conter um array de objetos Iguana .

```
class RebanhoDelguanas {  
    // Implemente a classe aqui  
}
```

Agora, crie uma instância da classe RebanhoDelguanas e adicione várias iguanas a ela.

Use um loop for para adicionar pelo menos 5 iguanas ao rebanho.

Depois, percorra o rebanho com um loop for e chame o método nadar() para cada

iguana no rebanho.