

TP Heritage

Créer les classes suivantes :

Animal, Lion, Tigre, Elephant, Girafe, Ours

Tous les animaux doivent avoir :

- Un attribut couleur (String)
- Un attribut carnivore (boolean)
- Un attribut herbivore (boolean)
- Une méthode manger() : void
 - Qui affiche un message montrant si l'animal est carnivore / herbivore / omnivore
 - Exemple : *Lion mange : carnivore / Ours mange : omnivore*
- Une méthode boire () : void
 - Qui affiche l'animal boit
 - Exemple : *Lion boit / Ours boit*
 - Elephant doit afficher le texte suivant lorsqu'il boit :
Elephant boit avec sa trompe

Dans le main, créer les objets suivant :

1 Lion, 1 Tigre, 2 Elephants, 1 Girafe, 2 Ours.

Les ajouter dans une liste d'animaux (zoo) et les faire manger un à un en parcourant la liste à l'aide d'une boucle foreach

Au besoin, on pourra afficher le nom d'une classe grâce à la syntaxe suivante :
this.getClass().getSimpleName();

Le code suivant dans le main :

```
for(Animal a : zoo)
{
    a.manger();
}
```

Doit donner le résultat suivant :

Lion mange : carnivore

Tigre mange: carnivore

Elephant mange : herbivore

Elephant mange : herbivore

Girafe mange : herbivore

Ours mange : omnivore

Ours mange : omnivore