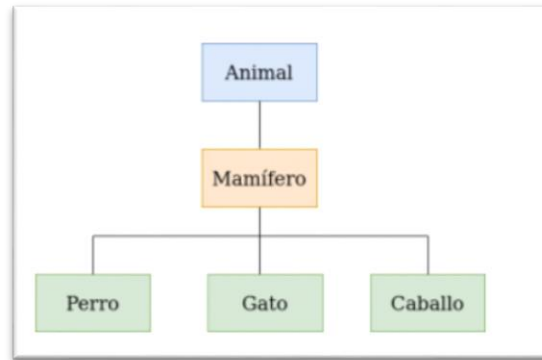
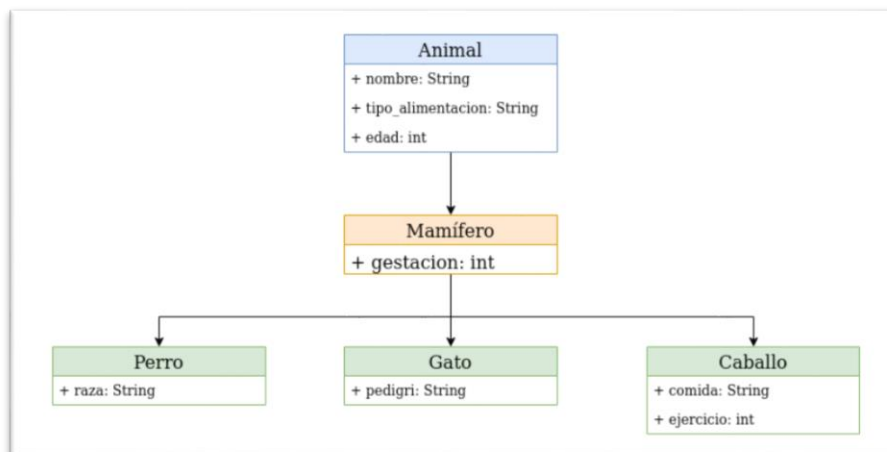


# Exercici Animals (II)

Modifica l'exercici d'Animals amb la següent estructura jeràrquica:



Els atributs de cada classe són:



## Activitat 1: Creació d'objectes bàsics

- Crea una instància de les classes **Gato**, **Caballo** i **Perro** en el teu programa principal (**main**) i imprimeix la informació de cadascun utilitzant el mètode **toString()**.
- Crea un animal que serà una ballena de nom "**Moby Dick**", que menja "**plancton**", te **5** anys de edat, i el període de gestació és de **12** mesos.

## Activitat 2: Crea un Zoològic.

- Crea un **arrayList** de nom **Zoologico**, i afegeix tots els animals a esta **col·lecció**.
- Mostra tota la col·lecció per pantalla