

# Exercici Animals

---

Hem de crear una superclasse i 3 subclasses:

**Classe Pare (Superclasse) :**

- Animal

**Classes Filles (Subclasses):**

- Perro
- Caballo
- Gato

Les 3 classes filles tenen **diferents races** però comparteixen les mateixes propietats d'Animals:

- protected String **nombre**;
- protected String **tipo\_alimentacion**;
- protected int **edad**;

**Crea l'estructura de classes necessària per a que funcione en el main aplicant herència, a continuació realitza les següents activitats:**

**Activitat 1: Creació d'objectes bàsics**

→ Crea instàncies de les classes Gato, Caballo i Perro en el teu programa principal (**main**) i imprimeix la informació de cadascun utilitzant el mètode **toString()**.

**Activitat 2: Utilització de mètodes específics**

→ Afegeix mètodes específics a cada classe, com **maullar()** per al **gat**, **relinchar()** per al **cavall** i **ladrar()** per al **gos**.

Crida aquests mètodes des del programa principal.

**Activitat 3: Operacions específiques per a cada classe**

→ Afegeix operacions específiques a cada classe que representen alguna acció pròpia de l'animal. Per exemple, podríes afegir mètodes com **caminar()** per al **gos**, **correr()** per al **cavall** i **cazarRatones()** per al **gat**.

Crida aquests mètodes des del programa principal.

**Activitat4: Comparació d'edats**

→ Afegeix un mètode a cada classe que permeti **comparar** l'edat d'un animal amb l'edat d'un altre animal.

Imprimeix el resultat des del programa principal.

**Activitat 5: Comparació d'edats entre diferents animals.**

- Modifica el programa principal per a comparar edats de **diferents animals (gat- gos, gos-cavall, etc.)**. Aplica els conceptes d'herència (el mètode és comú a tots es animals).
- Usa per comparar el mètode **compare()** de la classe **Integer**. (**Cerca la classe a l'Api d'Oracle**)