Задача **InterfacesDemo**

Дадени се следните интерфејси: IAnimal од кој наследуваат IPredator и IPray. Дадена е класа Fish која ги наследува интерфејсите IPredator и IPray.

1. Да се разгледаат дефинициите на членовите во итнерфејсите.
2. Да се разгледа и разбере класата Fish

Потоа е даден следниот код во Main()

IPredator shark = new Fish() { AttackSpeed = 30, Name = "Shark" };

IPray pinguin = new Fish() { FleeSpeed = 25, Name = "Pinguin" };

IPray herring = new Fish() { FleeSpeed = 35, Name = "Herring" };

shark.Attack(pinguin);

shark.Attack(herring);

кој дава оутпут:

Shark catches Pinguin

Herring escapes from Shark

1. Да се разбере програмата
2. Да се прошири програмата на следниот начин:
   1. Да се додаде класа Cat и клса Gazella
   2. Направете да профункционира следниот код:

IPredator gepard = new Cat() { AttackSpeed = 60, Name = "Gepard" };

IPray gazella = new Gazella() { FleeSpeed = 55, Name = "Gazella" };

gepard.Attack(gazella);

IPredator lion = new Cat { AttackSpeed = 35, Name = "Lion" };

lion.Attack(gazella);