Sukurti klase gyvūnas su atributais vardas ir šeima. Ir metodą pasisveikinti (angl. greet), kuris atspausdintų tekstą pagal esamus atributus: “Labas aš Y iš X giminės”. Perrašyti numatytąjį konstruktorių ir sukurti parametrizuotą konstruktorių, kuris inicijuoja visus klasės atributus.

* Sukurti vaikinę klasę šuo (angl. Dog), turėtų papildomą atributą, lojimų skaičius ir metodą loti (angl. bark), kuris atspausdintų tekstą ir didintų atributo lojimų skaičius reikšmę vienetu, kai metodas yra iškviečiamas. Į tėvinį konstruktorių perduoti šeimą, vaikinės klasės konstruktorius turi priimti vieną parametrą.
* Sukurti vaikinę klasę katė (angl. Cat), turėtų papildomą atributą, miauksėjimų skaičius ir metodą miaukti (angl. Meow), kuris atspausdintų tekstą ir didintų atributo miauksėjimų skaičius reikšmę vienetu, kai metodas yra iškviečiamas. Į tėvinį konstruktorių perduoti šeimą, vaikinės klasės konstruktorius turi priimti vieną parametrą.
* Sukurti vaikinę klasę driežas (angl. Lizard), turėtų papildomą atributą, pagautų musių skaičius ir metodą gaudyti musę (angl. Catch fly), kuris atspausdintų tekstą ir didintų atributo , pagautų musių skaičius reikšmę vienetu, kai metodas yra iškviečiamas. Į tėvinį konstruktorių perduoti šeimą, vaikinės klasės konstruktorius turi priimti vieną parametrą.

Sukurtas klases inicijuoti Main() metode. Įsitikinti ar klasės paveldi visus tėvinių klasių metodus ir atributus.