

# Упражнения: Полиморфизъм чрез интерфейси

## 1. Животинско царство 2

След като построихме първото животинско царство, сега ще добавим някои новости. Този път вашата цел е да създадете:

### Интерфейс **IMakeNoise**

- Този интерфейс трябва да съдържа сигнатурата на метод **string MakeNoise()**

### Интерфейс **IMakeTrick**

- Този интерфейс трябва да съдържа сигнатурата на метод **string MakeTrick()**

### Интерфейс **IAntimal**

- Този клас трябва да имплементира **IMakeNoise** и **IMakeTrick**.
- Интерфейсът трябва да съдържа метод **Perform()**

### Клас **Cat**

- Този клас трябва да имплементира **IAntimal**.
- Метод **MakeNoise()**, който отпечатва съобщението: **"Meow!"**.
- Метод **MakeTrick()**, който отпечатва: **"No trick for you! I'm too lazy!"**
- Метод **Perform()**, който извиква първо **MakeNoise()**, а после **MakeTrick()**

### Клас **Dog**

- Този клас трябва да имплементира **IAntimal**.
- Метод **MakeNoise()**, който отпечатва съобщението: **"Woof!"**.
- Метод **MakeTrick()**, който отпечатва: **"Hold my paw, human!"**
- Метод **Perform()**, който извиква първо **MakeNoise()**, а после **MakeTrick()**

### Клас **Trainer**

- Този клас трябва да има поле **IAntimal entity**.
- Конструктор, от който да се получава обекта с животното, което ще дресиране
- Метод **Make()**, който да извиква **Perform()** метода на съответното **entity**

## Министерство на образованието и науката (МОН)

- Настоящият курс (презентации, примери, задачи, упражнения и др.) е разработен за нуждите на Национална програма **"Обучение за ИТ кариера"** на МОН за подготовка по професия **"Приложен програмист"**.



Министерство  
на образованието  
и науката



Национална  
програма  
„Обучение за  
ИТ кариера“

- Курсът е базиран на учебно съдържание и методика, предоставени от **фондация "Софтуерен университет"** и се разпространява под **свободен лиценз CC-BY-NC-SA** (Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share-Alike 4.0 International).



SoftUni  
Foundation

