
Задание 1.

Уровень 1.

Создайте класс `Cat`. Определите атрибуты `name` (имя), `color` (цвет) и `weight` (вес). Добавьте метод под названием `meow` («мяуканье»).

Создайте объект класса `Cat`, установите атрибуты, вызовите метод `meow`.

Уровень 2.

Напишите код, описывающий класс `Animal`:

- добавьте атрибут имени животного
- добавьте метод `eat()`, выводящий «Приятного аппетита»
- добавьте методы `getName()` и `setName()`
- добавьте метод `makeNoise()`, выводящий «Имя животного говорит Гррр»

Уровень 3.

Добавьте конструктор классу `Animal`, выводящий «Родилось животное имя животного»
