Hayvan isimli bir class(sınıf) oluşturunuz.Bu sınıfın içerisinde double türünde public olarak boy,kilo değişkenleri ve boy ve kiloyu ekrana yazdırabilecek bir OzellikGoster metodu tanımlayınız.Kedi isimli hayvan sınıfından kalıtım alan bir class(sınıf) oluşturup bu sınıfın içerisine string olarak Turu ve kedinin türünü ekrana yazdırabileceğimiz bir metod tanımlayınız. Kus isimli hayvan sınıfından kalıtım alan bir class(sınıf) oluşturup bu sınıfın içerisine string olarak Turu ; int olarak ayak sayısı isimli değişkenler ve bu özellikleri ekrana yazdırabileceğiniz AyakSay ve OzellikGoster isimli metodlar tanımlayınız.Penguen isimli Kus sınıfından kalıtım alan bir class(sınıf) oluşturup bu sınıfın içerisine private olarak boolean türünde ucma\_yetenek isimli bir değişken ve bu yeteneği ekrana yazdırabileceğimiz bir metod tanımlayınız.Tanımladığınız bu sınıfları ve içlerinde bulunan değişkenler ve metodları main metodunda en az bir kere çağırınız.