## Задачи:

1. Написать два класса: Horse(лошадь) - в конструкторе задается кличка лошади и Pegas(пегас) - релизующий метод полет(сообщает какая лошадь летит). Унаследовать пегаса от лошади.

2. Написать три класса: Pet(домашнее животное) - с полями вес, пол, возраст, Cat(кот) с полем имя и Dog(собака) с полем имя. Унаследовать кота и собаку от животного. В классах кот и собака реализовать методы вывода информации и о животных

3. Написать четыре класса: Fish (Рыбы), Animal(Животные), Ape(Обезьяны), Human(Человек). Унаследовать животных от рыб, обезьян от животных и человека от обезьян. Поля и методы разработать самостоятельно.

4. Скрыть все внутренние переменные класса Cat, добавить методы работы с этими переменными