

Instruction 35 :

Créez les interfaces suivantes :

- **Carnivore<T>** qui définit la méthode **"void eatMeat(T meat)"**
- **Herbivore<T>** qui définit la méthode **"void eatPlant (T plant)"**
- **Omnivore<T>** qui hérite des 2 interfaces précédents et définit la méthode **"void eatPlantAndMeet(T food)"**

Instruction 36 :

Créez l'**enum** Food qui définit trois valeurs (**MEAT, PLANT, BOTH**)

Instruction 37 :

Implémentez l'interface **Carnivore** pour la classe **Aquatic** en passant l'énumération **Food** en paramètres.

Implémentez l'interface **Omnivore** pour la classe **Terrestrial** en passant l'énumération **Food** en paramètres.

Redéfinissez les méthodes nécessaires.

Instruction 38 :

Créez, dans la méthode main, des objets **Aquatic, Penguin et Terrestrial**, et testez les méthodes implémentées.