

### **Instruction 25 :**

Créez, dans la classe Zoo, un tableau **"aquaticAnimals"** qui peut contenir jusqu'à 10 animaux aquatiques.

### **Instruction 26 :**

Créez la méthode **"public void addAquaticAnimal(Aquatic aquatic)"** qui permet d'ajouter un animal aquatiques au tableau **"aquaticAnimals"**.

Ajoutez des animaux aquatiques, dans la méthode main, dans un zoo.

### **Instruction 27 :**

Affichez la méthode **"swim()"** de toutes les animaux aquatiques dans votre zoo.

Que remarquez-vous ?

### **Instruction 28 :**

Modifiez la méthode **"swim()"**, dans la classe **Aquatic**, pour qu'elle soit obligatoirement redéfini dans toutes les classes filles.

### **Instruction 29 :**

Créez la méthode **"public float maxPenguinSwimmingDepth()"** dans les classe Zoo qui renvoie la profondeur maximale de vos pingouins dans votre zoo.

### **Instruction 30 :**

Créez la méthode **"public void displayNumberOfAquaticsByType()"** qui affiche le nombre des dauphins et le nombre des pingouins dans un zoo.

### **Instruction 31 :**

Redéfinissez la méthode "**equals()**", dans la classe **Aquatic**, sachant que 2 animaux aquatiques sont identiques seulement s'ils ont le même nom, le même âge et vivent dans le même habitat.