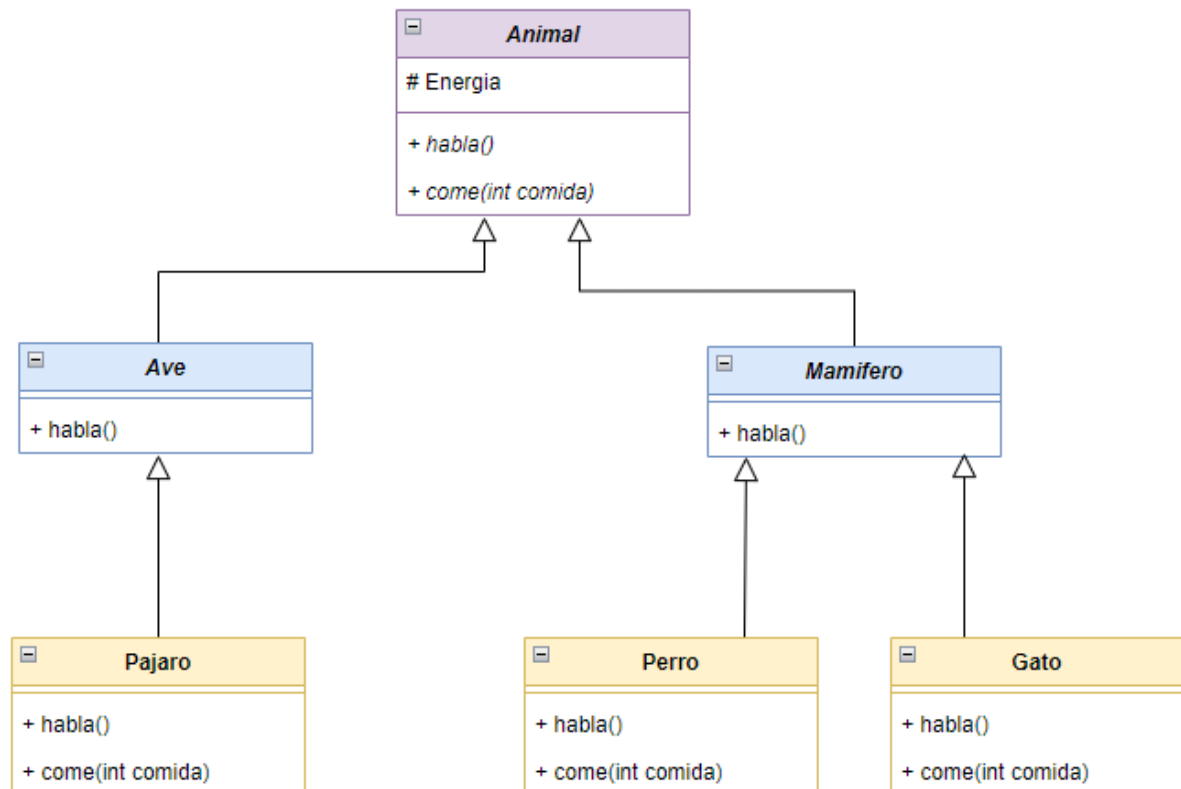


2.- ANIMALES

Primera parte: Clases

Vas a implementar en PHP las siguientes clases.



Las clases Animal, Ave y Mamífero son abstractas.

El valor del atributo energía es de 100 por defecto, aunque podrá ser inicializado en los constructores de las clases implementables (Pájaro, Perro y Gato)

Los métodos harán lo siguiente:

- En Animal son abstractos.
- En Ave, habla consume 4 puntos de energía. La energía nunca será menor que 0
- En Mamífero, habla consume 6 puntos de energía. La energía nunca será menor que 0.
- En Pájaro:
 - Habla: Si la energía es mayor de 50 generará un mensaje "PIO PIO". Si está entre 20 y 50 el mensaje será "Pío". Si es menor de 20 el mensaje será "pi"
 - Come: La energía del pájaro se incrementará en el valor de la comida multiplicado por 2
- En Perro:
 - Habla: Si la energía es mayor de 50 generará un mensaje "GUAU GUAU", si está entre 20 y 50 el mensaje será "Guau" y si es menor de 20 el mensaje será "gua". Luego realizará la parte de habla de cualquier mamífero.
 - Come: La energía del perro se incrementará en el valor de la comida multiplicado por 3
- En Gato:

- Habla: Si la energía es mayor de 50 generará un mensaje "MIAUUU", si está entre 30 y 50 el mensaje será "Miau" y si es menor de 30 el mensaje será "mi". Luego realizará la parte de habla de cualquier mamífero.
- Come: La energía del gato se incrementará en el valor de la comida multiplicado por 2

Segunda parte: Casa de Fieras

Crearás un array con 10 animales, aleatoriamente entre Perro, Gato y Pájaro.

Entrarás en un bucle con 100 repeticiones donde, en cada vuelta:

- Recorrerá el array, y con cada animal:
 - Aleatoriamente comerá entre 1 y 3 de comida
 - Hablará