1. **Írj osztályt, ami egy *Macska* objektumot valósít meg.**

* A macska adattagjai a következők legyenek:
  + név – szöveges
  + súly – valós
  + éhes\_e – logikai.
* Két konstruktort is készíts az osztályhoz. Az egyik általános legyen, ami minden adattagot a konstruktor paraméterlistájából állít be, illetve egy másik, ami az első két adattagot a konstruktor paraméterlistájából kapja, és alapértelmezetten éhes a macska legyen.
* Az osztálynak legyen egy *eszik* metódusa, ami egy valós értéket vár (étel mennyisége), és egy igaz értékkel tér vissza (sikeres volt -e az etetés). Ha a macska éhes, az etetés sikeres, és a súlya nőjön az étel mennyiségével. A macska ezután ne legyen éhes. Ha a macska nem éhes, az etetés nem sikeres.
* Az osztálynak legyen egy void *futkos* metódusa, ami nem vár paramétert. A macska súlya csökkenjen 0.1-el, és ha nem volt éhes, akkor éhezzen meg.
* Készíts *Kiir()* metódust az osztályhoz, amely kiírja a macska nevét, súlyát, és hogy éhes-e az alábbi formában

Cirmi macska 6 kg nem éhes

* A főprogramban hozz létre két macskát az alábbi paraméterekkel:
  + 1. macska neve: Cirmi, 5 kg, és éhes
  + 2. macska nevét, és súlyát a felhasználótól kérd be!
* Mindkét macskát próbáld meg megetetni! Az etetés sikerességéről írj információt konzolra.
* Mindkét macska futkosson, és utána írd ki szövegesen az objektumokat.

1. **Írj osztályt, ami egy Ember objektumot valósít meg.**

* Az ember adattagjai a következők legyenek:
  + vezetéknév
  + keresztnév
  + születési év (int).
* Készíts az osztályhoz konstruktort, ami paraméterek alapján állítja be az adattagokat.
* Az osztálynak legyen egy *hogyHivjak* metódusa, ami visszaadja az ember teljes nevét (vezetéknév+keresztnév).
* Készíts egy *hanyEves()* metódust, amely kiszámolja, hogy az adott ember hány éves.
* A főprogramban hozz létre egy ember objektumot! Az emberhez tartozó paramétereket a felhasználótól kérd be!
* Írd ki a nevét, és a korát az alábbi formában:

Kiss István 46 éves

1. **Írj egy Teglalap osztályt téglalapok megvalósítására.**

* Egy téglalapnak van magassága (a), szélessége (b)
* A konstruktora paraméterként kérje be a magasságot és a szélességet.
* Hozz létre egy getKerulet metódust, ami kiszámolja a téglalap kerületét.
* Hozz létre egy getTerulet metódust, ami kiszámolja a téglalap területét.
* Készíts Kiir() metódust, amely visszaadja az objektum adattagjait, és megjeleníti a kerületét és területét!
* A főprogramban hozz létre 4 objektumot bekért adatok alapján, és írd képernyőre az objektumok adatait!