**Tarea unidad didáctica 9**

Escribe la clase mamífero con un método mover que imprimirá por pantalla la siguiente frase “Ahora es el mamífero el que se mueve.”

A continuación, crea las clases Perro y Gato las cuales sobrescriben el método mover para que impriman “Ahora es un perro el que se mueve” y “Ahora es un gato el que se mueve.”. Por último crea en la clase principal un método llamado muévete al que se le pase como parámetro un objeto de tipo mamífero, es decir, tendrá la siguiente signatura: public static void muévete (Mamifero m) que aplique el método mover al objeto m.

Por último crea objetos de tipo Gato, Perro y Mamífero para probar el método muévete().

Un ejemplo de ejecución sería:

