

## **Java B inlupp 2 – Abstract, inheritance, polymorfism, UML**

1. Vad innebär formen på pilspetsarna från Owl och Squirrel till Animal?
2. Implementera UML-diagrammet. Skapa klassen Animal och låt Owl och Squirrel ärv  
från den.
3. Flytta de fält som är gemensamma för Owl och Squirrel till klassen Animal.
4. Deklarera den abstrakta metoden `public boolean eat(Object food) ;` i Animal
5. Använd `@Override` i Squirrel och Owl för att implementera metoden  
`Animal.eat(Object food) ;`