

Stwórz klasę **Zwierze**:

Zwierze	
<u>Pola (protected):</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• imię</li><li>• masa</li><li>• liczba nóg</li></ul>	<u>Metody (public):</u> <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>

Stwórz klasę **Pies**:

Pies	
<u>Pola (private):</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• rasa</li><li>• kolor sierści</li></ul>	<u>Metody (public):</u> <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>

Stwórz klasę **Papuga**:

Papuga	
<u>Pola (private):</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• kolor piór</li></ul>	<u>Metody (public):</u> <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>

Niech klasy *Pies* i *Papuga* dziedziczą po klasie *Zwierze*.

- Stwórz obiekt klasy *Zwierze*. Wyświetl dane zwierzęcia. **(1 pkt)**
- Stwórz **dynamiczny** obiekt klasy *Pies* przy użyciu konstruktora wieloargumentowego. Wyświetl dane obiektu (imię, masa i liczba nóg też muszą być wyświetlone). **(2 pkt)**
- Stwórz 2 obiekty klasy *Papuga*, przy czym drugi utwórz przy użyciu konstruktora kopiującego, który skopiuje dane pierwszej papugi, ale zmieni jej imię i masę. Wyświetl dane obiektu (imię, masa i liczba nóg też muszą być wyświetlone). **(3 pkt)**
- Stwórz tablicę 4-elementową **wskaźników** na obiekty klasy *Zwierze*. Ustaw wskaźniki na utworzone wcześniej obiekty. Wyświetl tablicę używając pętli (muszą zostać wyświetlone wszystkie dane). **(2 pkt)**
- Stwórz funkcję globalną, która posortuje tablicę wskaźników (utworzoną w punkcie d) rosnąco względem mas zwierząt, na które te wskaźniki są ustawione. Wyświetl posortowaną tablicę. **(2 pkt)**