# Практическое задание №6 по Java

1. Создать классы Собака и Кот с наследованием от класса Животное.
2. Все животные могут бежать и плыть. В качестве параметра каждому методу передается длина препятствия. Результатом выполнения действия будет печать в консоль. (Например, dogBobik.run(150); -> 'Бобик пробежал 150 м.');
3. У каждого животного есть ограничения на действия (бег: кот 200 м., собака 500 м.; плавание: кот не умеет плавать, собака 10 м.).
4. \* Добавить подсчет созданных котов, собак и животных.