# Практическое задание №7 по Java

# Практика ООП и работа со строками

1. Расширить задачу про котов и тарелки с едой.
2. Сделать так, чтобы в тарелке с едой не могло получиться отрицательного количества еды (например, в миске 10 еды, а кот пытается покушать 15-20).
3. Каждому коту нужно добавить поле сытость (когда создаем котов, они голодны). Если коту удалось покушать (хватило еды), сытость = true.
4. Считаем, что если коту мало еды в тарелке, то он её просто не трогает, то есть не может быть наполовину сыт (это сделано для упрощения логики программы).
5. Создать массив котов и тарелку с едой, попросить всех котов покушать из этой тарелки и потом вывести информацию о сытости котов в консоль.
6. Добавить в тарелку метод, с помощью которого можно было бы добавлять еду в тарелку.
7. decreaseFood должен иметь возвращаемый тип void