8. ООП и Java

- Создать иерархию классов в Java, который будет повторять диаграмму классов созданную в задаче 6(Диаграмма классов) .

Сделал родительский класс Animal, от которого наследуются классы Pet и PackAnimal

Всё сделанное по Java в папке Task\_animals репозитория:

Main, Animal, Pet, PackAnimals, AnimalRegistry.

Main – вызывающий файл, Animal -родительский класс, Pet и PackAnimals – наследники, в AnimalRegistry - вся логика, логический класс получился.

9. Программа-реестр домашних животных

- Написать программу на Java, которая будет имитировать реестр домашних животных.

Должен быть реализован следующий функционал:

9.1. Добавление нового животного

- Реализовать функциональность для добавления новых животных в реестр.

Животное должно определяться в правильный класс (например, "собака", "кошка", "хомяк" и т.д.)

Реализовано, работает

9.2. Список команд животного

- Вывести список команд, которые может выполнять добавленное животное (например, "сидеть", "лежать").

Реализовано, работает

9.3. Обучение новым командам

- Добавить возможность обучать животных новым командам.

Не понял этот пункт, скорее всего имеется ввиду возможность добавления новых команд, это реализовано.

9.4 Вывести список животных по дате рождения

Реализовано, работает

9.5. Навигация по меню

- Реализовать консольный пользовательский интерфейс с меню для навигации между вышеуказанными функциями.

Реализовано, работает, какой – никакой интерфейс же есть )))

10. Счетчик животных

Создать механизм, который позволяет вывести на экран общее количество созданных животных любого типа (Как домашних, так и вьючных), то есть при создании каждого нового животного счетчик увеличивается на “1”.

Реализовано, работает