

EXERCÍCIO 2 – PRINCÍPIO DA SUBSTITUIÇÃO DE LISKOV

Imagine que você está desenvolvendo um sistema de gerenciamento de animais para um zoológico. Você tem uma classe **Animal**, com um método **mover()**. Você também tem uma classe **Peixe** que é um subtipo de **Animal**. No entanto, o método **mover()**, na classe **Peixe**, tem um comportamento diferente do método **mover()** na classe **Animal**. Isso pode causar problemas quando você espera que um Peixe (que é um Animal) se mova (ande).

- Vamos supor que o sentido do **mover** seria: um animal anda e um peixe nada.

O seu objetivo criar o diagrama de classe e, em seguida, implementar o código em Java para aderir o Princípio da Substituição de Liskov.

