

Exo2

Q1

```
class Cat : public Animal {
public:
    void meow();
    void eat(); // Ajout de la méthode eat pour Cat
};

class Dog : public Animal {
public:
    void bark();
    void play(); // Ajout de la méthode play pour Dog
    void eat(); // Ajout de la méthode eat pour Dog
};

#endif
```

Q2 : ici nos classes dans « animals.cpp »

```
void Animal::eat() {
    std::cout << "Animal is eating" << std::endl;
}

void Animal::play() {
    std::cout << "Animal is playing" << std::endl;
}

void Cat::meow() {
    std::cout << "Cat says: Meow" << std::endl;
}

void Dog::bark() {
    std::cout << "Dog says: Bark" << std::endl;
}

void Cat::eat() {
    std::cout << "Cat eats gracefully" << std::endl;
}

void Dog::play() {
    std::cout << "Dog is playing fetch" << std::endl;
}

void Dog::eat() {
    std::cout << "Dog eats messily" << std::endl;
}
```

Q3 :

```
cat.eat(); // Appel de la méthode eat pour Cat
```

Q4

```
dog.eat(); // Appel de la méthode eat pour Dog
```

Q5

```
// Appel de la méthode de la classe parent depuis la classe enfant  
dog.Animal::eat();
```