1. Tạo Class **DongVat** bao gồm các thuộc tính:**(1đ)**

-          Thuộc tính: ten – **String**, canNang – **int**, gioiTinh – **int** (1 -  Đực, 2 - Cái)

-          Phương thức: inThongTin(): **void**, tiengKeu() (tiếng kêu): **String**

-          Yêu cầu: Đối với class: **Private** các thuộc tính, đầy đủ **Getter & Setter** của các thuộc tính, **Contructor** có tham số và không tham số.

1. Tạo Class **QuanLyDongVat** sử dụng (**List**) Hoặc **ArrayList<DongVat>** (các chức năng trong lớp **QuanLyDongVat** theo yêu cầu của menu) - **(1 điểm)**
2. Tạo Class **Main**: trong hàm main(): Tạo **Menu** sử dụng **SwitchCase**  và gán các chức năng bên Class **QuanLyDongVat.**

Viết chương trình thực hiện việc quản lý như menu sau (**Switch Case – Loop**): **(1.5đ)**

1.       Nhập 1 danh sách đối tượng **(1.5đ)**

2.       Xuất danh sách đối tượng **(1đ)**

3.       Tìm theo tên **(1đ)**

4.       Tìm theo khoảng cân nặng **(1.5đ)**

   0.   Thoát

1. Tạo lớp **ThuCung** kế thừa từ **DongVat** thêm thuộc tính: maThuCung (mã thú cưng) – **String**. Bổ sung **Getter & Setter**, **Contructor** có tham số và không tham số. **(1đ)**
2. **Bổ sung** vào **menu** chức năng tên **5. Kế thừa**: khởi tạo 1 đối tượng lớp **ThuCung** có giá trị ban đầu bằng Contructor có tham số sau đó in thông tin đối tượng đó ra màn hình. **(1đ)**