**Задание по уроку #3: Объектно-ориентированное программирование (к 01.08.2018 21.00)**

Задача 1.

Есть 2 кошки и 2 собаки.

1 кошка и 1 кот обладают именем, хозяином и местом жительства.

1 собака бездомная, но с гордым именем.

1 собака домашняя, но без имени.

Все животные могут бегать, есть и издавать некий голос

Реализуйте эту ситуацию с использованием Java и ООП.

Задача 2. Кошки из прошлого задания не поделили территорию. Реализуйте программу «кошачьи бои».

Задача 3. Теперь все существа (животные и не только) умеют драться между собой. На основании кода из прошлых заданий, реализуйте механизмы межвидовой борьбы.

(Подсказка. Нужно использовать абстрактные классы и интерфейсы).