Практика 3

1. Создать абстрактный класс, описывающий посуду (Dish). С помощью наследования реализовать различные виды посуды, имеющие свои свойства и методы. Протестировать работу классов.
2. Создать абстрактный класс, описывающий собак (Dog). С помощью наследования реализовать различного вида пород собак. Протестировать работу классов.
3. Создать абстрактный класс, описывающий мебель. С помощью наследования реализовать различные виды мебели. Реализовать класс магазина мебели (FurnitureShop), реализовать каталог мебели, с возможность покупки. Создать консольный интерфейс.
4. Воссоздать классы из UML диаграммы

