2. Identifique las partes clave de la Clase Java a continuación. Coloque asteriscos junto a todas las variables de instancias. Coloque un casillero junto a cada constructor. Haga un círculo en la firma de los métodos diferentes al método de constructor. Coloque triángulos alrededor de los parámetros. Subraye los tipos de retornos de los métodos.

public class Animal {

\*

\*

int weight, height;

\*

double speed;

[]

Animal() {

weight = 50;

height = 4;

speed = 2; //miles per hour

}

[]

Animal(int w, int h, int s ) {

weight = w;

h = height;

speed = s

}

O

public double getTime(double miles) { //gets the number of hours to go these miles

return miles/speed;

}

O

public int getWeight() {

return weight;

}

O

public int getHeight() {

return height;

}

O

public double getSpeed() {

return speed;

}

}