

擴充 `Animal` 類別並實作多型與介面

請修改 `exe0919.java` 程式碼, 根據以下要求進行擴充和優化:

- 定義一個介面 `Action`, 包含以下兩個方法:
 - `void makeSound()`: 用於產生動物的聲音。
 - `void move()`: 用於描述動物的移動方式。
- `Animal` 類別必須實作 `Action` 介面。
- 為 `Animal` 類別新增兩個屬性:
 - `String id`
 - `int age`
- 在 `Animal` 類別中, 新增一個包含 `name`、`id` 和 `age` 的建構子。
- 修改 `Dog` 和 `Bird` 子類別的建構子, 並在建立物件時必須同時傳入 `name`、`id` 和 `age` 參數
- 修改 `Animal` 類別中的 `eat()` 和 `sleep()` 方法, 使其輸出內容包含 `id` 和 `age` 資訊。
- 修改 `Dog` 和 `Bird` 類別中的 `makeSound()` 和 `move()` 方法, 讓每個類別根據自身特性進行輸出, 並同樣在輸出內容中包含 `id` 和 `age` 資訊。
- 範例輸出:
- `[name + id + age + 動作]`

```
Haly id001 5 years eats.  
Haly id001 5 years sleeps.  
Haly id001 5 years barks.  
Haly id001 5 years runs.  
  
Cici id002 2 years eats.  
Cici id002 2 years sleeps.  
Cici id002 2 years chirps.  
Cici id002 2 years flies.
```