

## Ejercicio Animales

Se requiere desarrollar un programa que simule el comportamiento de animales. Este programa permitirá al usuario interactuar con diferentes tipos de animales y realizar diversas acciones específicas para cada tipo de animal.

### Requisitos:

- El programa debe presentar un menú principal que permita al usuario seleccionar una de las siguientes opciones:
  - Seleccionar un tipo de animal.
  - Terminar el programa.
- Cuando el usuario seleccione la opción "Seleccionar un tipo de animal", se mostrará un submenú que permitirá al usuario elegir entre tres tipos de animales:
  - Perro
  - Gato
  - Pájaro
- Una vez seleccionado un tipo de animal, se mostrará un nuevo submenú con acciones específicas para ese tipo de animal. Por ejemplo:

Perro	Gato	Pájaro
Emitir sonido	Emitir sonido	Emitir sonido
Moverse	Moverse	Moverse
Jugar	Ronronear	Volar
Ladrar	Cazar ratones	Cantar

- El programa debe permitir al usuario realizar una acción para el animal seleccionado y mostrar el resultado.
- El programa debe manejar errores si el usuario ingresa una opción inválida en cualquier momento, mostrando un mensaje de error. Por ejemplo, "Opción no válida"
- Después de completar una acción, el programa debe volver al menú principal para que el usuario pueda seleccionar una nueva opción.
- Si el usuario selecciona la opción "Terminar el programa", el programa debe finalizar y **mostrar el número total de animales seleccionados y concretamente el número total de pájaros seleccionados.**

- Cada clase hija (Perro, Gato y Pajaro) debe tener sus propios atributos y métodos, y también debe sobrescribir al menos uno de los métodos de la clase Animal.