// Kelas Rubah merepresentasikan hewan karnivora dengan dua metode unik

class Rubah {

    // Metode untuk menampilkan aksi mengintai mangsa

    public void mengintai() {

        System.out.println("Rubah sedang mengintai mangsa di hutan.");

    }

    // Metode untuk menampilkan aksi bersembunyi

    public void bersembunyi() {

        System.out.println("Rubah bersembunyi di balik semak-semak untuk menghindari bahaya.");

    }

}

// Kelas Main sebagai titik masuk eksekusi program

public class mod2 {

    public static void main(String[] args) {

        // Membuat objek Rubah

        Rubah rubah = new Rubah();

        // Memanggil metode untuk aksi rubah

        rubah.mengintai();

        rubah.bersembunyi();

    }

}