1. Создать структуру зоопарка.

В качестве "хранилища" животных должен выступать Класс Зоопарк, хранящий в себе в виде переменной список (в идеале - коллекцию ArrayList) животных и другие переменные, способные логически-правильно описать зоопарк.

В классе зоопарк создать метод, возвращающий общее число животных в зоопарке.

Иерархию животных выстроить через абстрактный класс (Животное). Подумать, какие общие поля туда можно вынести. Дальнейшую иерархию придумать самостоятельно (каждый класс-наследник должен иметь свои уникальные поля).

Реализовать метод кормежки животного (абстрактный в классе Животное, унаследован в нисходящих классах). Каждое животное должно питаться только определенной едой (мясом, травой и тд) (при этом в консоли животное выражает свою радость) и, если мы его кормим чем-то неподходящим, оно должен недовольно поругаться в консоль (system.out.println). В качестве параметра для метода использовать String

В Main классе/методе создать зоопарк, создать разных животных и покормить их подходящей/неподходящей пищей.

1. Внимание! Нужен гугл! Ручкой на бумаге нарисовать работу коллекций ArrayList, LinkedList, HashSet, HashMap для следующих операций:

- добавление элемента (в начало, в конец, в середину)

- удаление элемента (из начала, с конца, из середины)

- замена элемента по индексу и по значению

- перестановка двух элементов

Дополнительное задание (ОБЯЗАТЕЛЬНО ДЛЯ ТЕХ, КТО ИДЕТ В РАЗРАБОТКУ):

1. Создать PriorityQueue, реализовать ввод/вывод в нее Динозавров
2. аналогичные операции реализовать для TreeMap
3. описать отличия Comparator от Comparable