新建一个窗户类

大小（size）

颜色（color）

样式（style）

新建一个门类

大小（size）

颜色（color）

材质（material）

新建一个卧室类

窗户（windows）

门（door）

主人（user）

小明家的卧室有两个窗户，一个窗户的尺寸是80\*90

黑色 推拉式 另一个是白色双开门 尺寸是90\*100

有一个门 是褐色木质门 200\*80，将以上信息封装到实体

写Shape类，要求如下：

1.int类型属性x和y，分别表示图形的中心点坐标

2.无参构造器

3.构造器，对x和y进行初始化

4.draw()方法，输出"Shape draw"

写Circle类，继承Shape类，要求如下

1.double类型属性r，表示圆的半径

2.无参构造器，将r初始化为1.0

3.构造器，对r进行初始化

4.构造器，对x、y、r进行初始化

5.draw()方法，输出"draw in circle"和x,y,r的值

写Rectangle类，继承Shape类，要求如下

1.double类型属性height和width，表示矩形的高和宽

2.无参构造器，将height和width都初始化为1.0

3.构造器，对height和width进行初始化

4.构造器，对x、y、height、width进行初始化

5.draw()方法，输出"draw in rectangle"和x,y,height,width的值

使用ShapeTest类测试以上代码。

设计代码完成下面功能:

设计一个动物类，动物有名字，和吃东西这个方法

但是动物园里的各个动物的进食习性不同，猫吃鱼，狗吃肉，大象吃香蕉.

请写代码实现以上功能