**Лабораторна робота №16. Розробка програм із використанням множинного наслідування**

**Мета:** Набуття навичок в розробці програм, де використовується множинне наслідування.

**На період** карантину в дистанційній формі навчання результати надсилати на електронну адресу викладача [**t.i.lumpova@gmail.com**](mailto:t.i.lumpova@gmail.com)у вигляді cpp- та h- файлів з іменем у форматі

**<Номер групи><Номер лабораторної>[-<Номер завдання>] <Прізвище англійською>**

та викладати на платформу коледжу у власний репозиторій, під’єднаний до репозиторію викладача.

Приклад іменування файлів, IPZ-31LAB11-1KRASNOPOROV.cpp, IPZ-31LAB11-1KRASNOPOROV.h.

При відсутності можливості доступу до Інтернету текст програми набрати в Блокноті або WordPad Windows та надіслати на електронну адресу викладача.

**Строк виконання цієї роботи 19.05.2020**

Всі запитання, що виникнуть, надсилайте на електронну адресу викладача.

**Завдання**

1. Розробити програму, яка б демонструвала дії Пегасу — чарівного крилатого коня (див. лекцію 2 з теми 15). Клас опису об’єкту Пегас отримати від двох базових класів - Кінь та Птах. Обидва класи Кінь та Птах відносяться до класу Тварини.
2. Мінімальні вимоги до членів класу Тварини, Кінь, Птах, Пегас: один член – ім’я.
3. Мінімальні вимоги до власних методів похідних класів: Кінь – методи: скакати, лежати; Птах – літати, сидіти; Пегас – рух, скакати, лежати, літати. Тварини можуть мати метод – рух. Метод має виражатися виведенням на консоль відповідного повідомлення щодо дій об’єкту.
4. В головній програмі створити об’єкти класів Кінь, Птах, Пегас, для яких послідовно викликаються відповідні методи. Перед викликом методу на консоль виводиться ім’я об’єкту.
5. В разі обрання свого підходу до демонстрації множинного наслідування за допомогою класу Пегас надайте відповідні пояснення.