Crie uma classe abstrata chamada "Animal" que contenha os seguintes atributos: nome, espécie e classe (Peixe, Anfíbio, Réptil, Ave e Mamífero). E que tenha dois métodos abstratos: "emitirSom()" e "mover()". Em seguida, crie duas classes filhas que herdem da classe "Animal": "Cachorro" e "Gato".

Cada uma dessas classes deve implementar os métodos abstratos "emitirSom()" e "mover()" de maneira específica para a espécie. Por exemplo, o cachorro pode emitir o som "au-au" e se mover correndo, enquanto o gato pode emitir o som "miau" e se mover pulando.

Crie uma classe "Zoologico" que tenha uma lista genérica de animais. Essa lista deve ser capaz de armazenar tanto objetos do tipo "Cachorro" quanto objetos do tipo "Gato". E implemente 2 métodos: “receberAnimal” que vai receber um animal e adicionar na lista e outro método “transferirAnimal” que vai remover esse animal do zoológico.

Ainda na classe “Zoologico”, crie um método chamado "emitirTodosOsSons()" que percorra a lista de animais e chame o método "emitirSom()" de cada animal. Dessa forma, todos os animais do zoológico emitirão seus respectivos sons.

Por fim crie uma classe chamada ZooPomerode que terá o método main. E aqui deverá instânciar um Zoológico, esse zoológico irá receber 3 cachorros e 5 gatos.

Na sequência deve emitir o som de todos os animais do zoologico, depois de emitir o som, deverá transferir 3 gatos e por fim emitir o som de todos os animais novamente.