# Система за управление на домашни любимци

## Описание:

Да се разработи система за управление на домашни любимци, която позволява съхраняване и извеждане на информация за различни видове домашни животни. Системата трябва да използва йерархия от класове, като се прилагат абстрактни класове и интерфейси, за да се демонстрират принципите на обектно-ориентираното програмиране.

## Изисквания:

### 1. Йерархия на класовете:

- Да се създаде базов абстрактен клас `Pet`, който ще съдържа общи свойства и методи за всички домашни любимци:

- Полета:  
 - `string Name` – име на любимеца  
 - `int Age` – възраст  
 - Абстрактни методи:  
 - `void MakeSound()` – издаване на звук  
 - `void ShowInfo()` – извеждане на информация

### 2. Интерфейси:

- Да се създаде интерфейс `IPlayable`, който ще съдържа методи, свързани с играта на домашния любимец:  
 - Метод `void Play()`

- Да се създаде интерфейс `IFeedable`, който ще съдържа метод за хранене:  
 - Метод `void Feed()`

### 3. Конкретни класове:

- Да се създадат следните класове, които наследяват базовия клас `Pet` и имплементират съответните интерфейси:  
 1. `Dog` – наследява `Pet`, имплементира `IPlayable` и `IFeedable`  
 2. `Cat` – наследява `Pet`, имплементира `IPlayable` и `IFeedable`  
 3. `Fish` – наследява `Pet`, имплементира само `IFeedable`

## Функционалност на системата:

- Създаване на различни видове домашни любимци (куче, котка, риба)  
- Извеждане на информация за всеки домашен любимец  
- Възможност за игра с кучета и котки  
- Хранене на всички домашни любимци