

Zadanie

Skonstruuj klasę abstrakcyjną `ZwDomowe` – definiującą ogólnie wszystkie zwierzęta domowe.

Stwórz dwie klasy `Pies` i `Papuga` które będą dziedziczyć klasę `ZwDomowe`

Zbuduj po jednej metodzie dla każdej z tych klas wyświetlające np. liczbę nóg wybranego zwierzęcia

W programie głównym zbuduj instancje obu klas i wykonaj napisane metody.