

Zadanie A

Skonstruuj klasę Abstrakcyjną HomeAnimal – definiującą ogólnie wszystkie zwierzęta domowe. –

W klasie abstrakcyjnej zadaj nazwę zwierzęcia i odgłos jaki wydaje, stwórz metody abstrakcyjne opisujące liczbę nóg i odgłos (2 odrębne metody)

Stwórz dwie klasy Dog i Parrot które będą dziedziczyć klasę HomeAnimal ,

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.