Interface et polymorphisme :

Certains animaux sont carnivores, d’autres sont herbivores. On représentera le fait de manger au moyen d’une méthode qui affichera le repas.

Écrire une interface Carnivore contenant la méthode permettant de manger. Elle recevra en paramètre une instance d’Animal

Écrire une interface Herbivore contenant la méthode permettant de manger. Elle recevra en paramètre un String représentant sa nourriture

Écrire les classes Lion et Tigre qui sont des Carnivores

Écrire les classes Éléphant et Girafe qui sont des Herbivores

Écrire les classes Ours et Humains qui sont Omnivores

Écrire un programme avec :

Une liste de carnivores

Une liste d’herbivores

Une liste d’animaux

Ajouter les objets suivants dans les listes correspondantes : 1 Lion, 1 Tigre, 2 Éléphants, 1 Girafe, 3 Ours et 1 Humain

Faire manger un des Éléphants au Lion

Faire manger un Tigre puis des plantes à un des Ours

Parcourir le zoo et afficher si l’animal est carnivore, herbivore ou omnivore

Résultat Attendu :

Lion est carnivore

Tigre est carnivore

Elephant est herbivore

Elephant est herbivore

Girafe est herbivore

Ours est omnivore

Ours est omnivore

Ours est omnivore

Voici comment vérifier et récupérer la classe d’un objet :

**A a=new A();**

**if**(a **instanceof** A){}

a.getClass().getSimpleName()