

Хранится информация о домашних животных: вид (кошка, собака, черепаха и т. п.), кличка, возраст – количество лет и месяцев, имя хозяина. Первоначальные данные вводятся в коде главного класса приложения в явном виде. В главном окне приложения отображается информация о животном.

Реализуйте редактирование информации в отдельном диалоговом окне. Ввод вида животных должен осуществляться только из заданного списка без возможности редактирования. Проверьте, что имя хозяина и кличка начинаются с большой буквы. В случае ошибки выводите отдельное окно с сообщением.

Для решения задачи используйте архитектуру Модель-Вид-Контроллер. В классе-модели используйте поля-свойства для хранения данных. В главном классе приложения создайте соответствующие объекты и организуйте взаимодействие с пользователем.