

Write a program which allows the user to get information about a predefined set of animals. Three animals are predefined, cow, bird, and snake. Each animal can eat, move, and speak. The user can issue a request to find out one of three things about an animal: 1) the food that it eats, 2) its method of locomotion, and 3) the sound it makes when it speaks. The following table contains the three animals and their associated data which should be hard-coded into your program.

Animal	Food eaten	Locomotion method
cow	grass	walk
bird	worms	fly
snake	mice	slither

Your program should present the user with a prompt, ">", to indicate that the user can type a request. Your program accepts one request at a time from the user, prints out the answer to the request, and prints out a new prompt. Your program should continue in this loop forever. Every request from the user must be a single line containing 2 strings. The first string is the name of an animal, either "cow", "bird", or "snake". The second string is the name of the information requested about the animal, either "eat", "move", or "speak". Your program should process each request by printing out the requested data.

You will need a data structure to hold the information about each animal. Make a type called **Animal** which is a struct containing three fields: food, locomotion, and noise, all of which are strings. Make three methods called **Eat()**, **Move()**, and **Speak()**. The receiver type of all of your methods should be your **Animal** type. The **Eat()** method should print the animal's food, the **Move()** method should print the animal's locomotion, and the **Speak()** method should print the animal's spoken sound. Your program should call the appropriate method when the user makes a request.

Напишите программу, которая позволяет пользователю получать информацию о заданном наборе животных. Предопределены три животных: корова, птица и змея. Каждое животное может есть, двигаться и говорить. Пользователь может отправить запрос, чтобы узнать одну из трех вещей о животном: 1) пищу, которую оно ест, 2) способ его передвижения и 3) звук, который оно издает, когда говорит. Следующая таблица содержит трех животных и связанные с ними данные, которые должны быть жестко закодированы в вашей программе.

Ваша программа должна предоставить пользователю подсказку «>», чтобы указать, что пользователь может ввести запрос. Ваша программа принимает от пользователя по одному запросу за раз, распечатывает ответ на запрос и распечатывает новое приглашение. Ваша программа должна продолжаться в этом цикле вечно. Каждый запрос от пользователя должен быть одной строкой, содержащей 2 строки. Первая строка — это название животного: «корова», «птица» или «змея». Вторая строка — это название запрашиваемой информации о животном: «есть», «двигаться» или «говорить». Ваша программа должна обрабатывать каждый запрос, распечатывая запрошенные данные.

Вам понадобится структура данных для хранения информации о каждом животном. Создайте тип с именем **Animal**, представляющий собой структуру, содержащую три поля: еда, передвижение и шум, все из которых являются строками. Создайте три метода с именами **Eat()**, **Move()** и **Speak()**. Тип получателя

всех ваших методов должен быть вашим типом `Animal`. Метод `Eat()` должен печатать пищу животного, метод `Move()` должен печатать движения животного, а метод `Speak()` должен печатать звук, издаваемый животным. Ваша программа должна вызывать соответствующий метод, когда пользователь делает запрос.