Козлик ответил, что ему не трудно, но Незнайка настаивал на своем. Из его предложения, однако, ничего не вышло, так как ботинки Козлика оказались ему малы. На добычу пришлось все же отправиться Козлику, а Незнайка остался сидеть под мостом без шляпы и босиком. Сидеть под мостом в одиночестве было скучно, поэтому Незнайка напрягал все свои умственные способности, чтобы придумать какое-нибудь развлечение. Сначала он спел все песенки, которые знал, потом загадал сам себе все известные ему загадки и разгадал их, затем принялся вспоминать пословицы и поговорки вроде: "Кому пироги да пышки, а нам синяки да шишки", "Слышит ухо, что не сыто брюхо" или "Яков лаком, съел кошку с маком". Всего этого, правда, ему хватило ненадолго, и он принялся перебирать в памяти разные случаи из своей жизни, вспоминать всех своих друзей и знакомых.

Enum

Interface

Class

Metod

Abstract Class

import Actions.KozlikActions;  
  
public class Kozlik implements KozlikActions {  
 public String SayPhrase(){  
 return "фы";  
 }  
 public String GoHunting(){  
 return "Козлик ушёл на добычу...";  
 }  
 Kozlik(){}  
}

package Actions;  
  
public interface KozlikActions {  
 String SayPhrase();  
 String GoHunting();  
}