1. készíts egy Dog osztályt
2. adattagjai legyenek:
   1. String name;
   2. int age;
   3. boolean hasFur;
   4. boolean isHungry;
3. készíts konstruktort, valamint gettereket és settereket
4. írd felül a toString metódusát
5. az isHungry setter-t alakítsd át úgy, hogy paraméterként int-et várjon és állítsa be az isHungry-t annak megfelelően, hogy a kapott szám nagyobb-e, mint 5.
6. ennek megfeleően módosítsd a konstruktort, tehát ott is int-et vár, majd az előbbi settert meghívva állítsa be az isHungry field-et
7. készíts egy Cat osztályt, adttagjai:
   1. String name;
   2. int age;
   3. String color;
   4. boolean wantsToPlay;
8. készíts konstruktort, majd gettereket és settereket
9. írd felül a toString metódusát
10. a wansToPlay metódust alakítsd át úgy, hogy a settere paraméterként Dog-ot várjon, majd annak megfelelő boolean-el térjen vissza ami azonos a kutya éhségével (pl. ha a kutya éhes a macskának van kedve játszani és fordítva)
11. a konstruktort is alakítsd át, hogy boolean helyett ez a része Dog típust várjon, majd az előbbi settert használva állítsd be a konstruktoron belül a macska játékkedvét
12. main metódusban hozz létre legalább 1-1-et és írasd is ki őket