1. készíts egy Money osztályt
2. kapjon adattagokat: value, color, printAge (String, String, int)
3. készíts konstruktort mindhárom paramétert kapja meg
4. készíts egy Coin és egy Cash osztály, származtasd le őket a Money osztályból
5. írd felül a toString metódusokat
6. példányosíts mindből egyet és írasd ki a tulajdonságaikat a konzolra