

## Exemplo de Herança

- Acrescentar na classe `Animal` uma variável de classe que permita contar o número de objetos criados e um método para acesso a essa variável.
- Acrescentar um método na classe `Animal` que verifique se dois animais são da mesma raça.
- Acrescentar um método na classe `Dog` que verifique se dois cães são do mesmo tamanho.
- Acrescentar um método na classe `Cat` que indique qual o mais pesado de dois gatos.
- Alterar os atributos `color` e `breed` de um objeto da classe `Dog`.
- Alterar o atributo `age` de um objeto da classe `Cat`.
- Criar um *array* do tipo `Animal` e preenchê-lo com objetos `Dog` e `Cat`. Escrever o conteúdo do *array*.