

Наследование.

Создать класс `animal`. У него 2 наследника: `parrot` и `cat`. У `animal` есть поля `name`, `age`, `type` (у кошки `type` кошка, у `parrot` - попугай), `satiety` (сытость), `max_size` (сколько еды может максимум влезть). У Кошки есть длина клыков и любимое мясо (если его ешь, насыщаешься в 2 раза быстрее). В `main` создать вектор кошек и вектор попугаев.

Создать класс `food`. У него 2 наследника: `meat` и `fruit`. У `food` есть поля калорийность, `type` (`meat` или `fruit`), `type_of_type` (в данном случае имеется конкретный вид мяса/фрукта: говядина, баранина, яблоко, мандарин; именно поле `type` надо сравнивать с любимой едой кошки).

У `animal` есть метод поесть:

1. Данный метод принимает объект класса `food` и увеличивает значение поля `сытость` на калорийность съеденного продукта.
2. Нельзя съесть больше своего `max_size`. Если переел - сдохнуть (удалить элемент из вектора).
3. Кошки не едят фрукты, попугаи не едят мясо; если пытаемся скормить кошке фрукт или попугаю мясо, выдаем ошибку (`throw error`)

Также у `animal` есть метод побегать:

1. Данный метод принимает на вход, сколько минут бегать, и уменьшает `сытость` на соответствующее число минут.
2. Если `сытость` падает < 0 , сдохнуть (удалить данное животное из вектора).

Также у `animal` есть метод размножаться:

1. Данный метод принимает на другое животное, создает новое животное такого же типа и добавляет в соответствующий вектор.

2. Нельзя размножаться с самим собой, выдать ошибку в данном случае.
3. Кошки не могут размножаться с попугаями: в этом случае убить попугая и выдать ошибку.