Esercizio di oggi : Abstract animals

nome repo : abstract-animals

**\*\*Esercizio 1 : classi astratte\*\***

Dobbiamo realizzare un programma che rappresenti il regno animale.

Creiamo quindi una classe astratta Animale e delle classi che la estendono : Cane, Passerotto, Aquila, Delfino

Vogliamo che gli animali abbiano i seguenti metodi

- void dormi() (mostra a video “Zzz”)

- void verso() (mostra a video il verso fatto dall'animale specifico)

- void mangia() (mostra a video quello che mangia : erba, carne, ...?)

Quali di questi metodi devono essere implementati nella classe astratta e quali devono essere lasciati astratti e implementati dalle classi che la estendono?

Una volta create le classi, nel programma istanziare alcuni animali e utilizzare i metodi implementati.

**\*\*Esercizio 2 : interfacce\*\***

Alcuni degli animali che abbiamo creato volano, altri nuotano.

Gli animali che volano hanno il seguente metodo :

- void vola() (mostra a video “Sto volando!!!”)

Gli animali che nuotano hanno il seguente metodo :

- void nuota() (mostra a video “Sto nuotando!!!”)

Scrivere un programma avente 2 metodi :

- void faiVolare(IVolante animale)

- void faiNuotare(INuotante animale)

Questi metodi prendono come parametro un animale che può o volare / nuotare e richiamano il corrispondente metodo vola() / nuota().

Scrivere un programma che istanzi animali che volano o nuotano e richiamare i metodi faiVolare / faiNuotare passandoglieli come parametro.