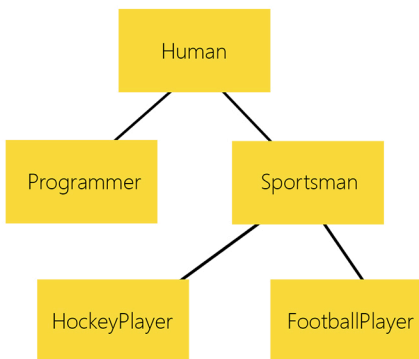


Рассмотрите схему ниже:



На этом изображении показано как нужно организовать наследование между классами.

Требования:

**Human** должен принимать параметры `name`, `age`. Все представители этого класса должны иметь метод `.sayHi()`, который возвращает строку с приветствием.

**Programmer** должен принимать параметр `technologies` (массив строк) с названиями любых технологий (пример: `['HTML', 'CSS', 'JS']`). Все представители этого класса должны иметь метод `.startCoding()`, который возвращает строку вида `'David is coding using HTML, CSS, JS'`. Имя `'David'` и названия технологий должны меняться в зависимости от того, каким объектом был вызван метод.

**Sportsman** должен принимать параметр `medals`, который характеризует количество медалей у спортсмена.

**FootballPlayer** должен принимать параметр `team` (строка) с названием команды где играет футболист. Все представители этого класса должны иметь метод `.run(speed)`, где `speed` это число характеризующее скорость бега. Метод `.run(6)` должен возвращать строку вида `'John is running 6 kmph'`, где имя `'John'` может меняться в зависимости от объекта вызывающего метод `.run()`.

**HockeyPlayer** должен принимать параметр `weight` (число) характеризующим массу хоккеиста. Все представители этого класса должны иметь метод `.pushOpponent(opponentName)`, который должен возвращать строку вида `'Bill pushed Brandon and used 123kgs'`, имя `'Bill'` и количество кг могут меняться в зависимости от объекта запустившего метод. Имя `'Brandon'` может меняться в зависимости от `opponentName` переданного в момент вызова метода.