**Задачи на абстрактные классы | 3 уровень**

[Java Core](https://javarush.ru/quests/QUEST_JAVA_CORE)

[Уровень 3](https://javarush.ru/quests/lectures?quest=QUEST_JAVA_CORE&level=3), Лекция 4

— Привет, Амиго! Я собирался помочь тебе сегодня с задачами. Но слишком устал. А вечером у меня еще много дел: нужно выпить пива и с друзьями поиграть в покер. Так что удачи, дружище! Решай задачи.

3

Задача

Java Core,  3 уровень,  4 лекция

Нанимаем переводчика

В этой задачке вам предстоит создать наследника «просто какого-то переводчика», который будет знатоком английского EnglishTranslator. Точнее, в рамках этой задачи он не будет ничего переводить, зато будет сообщать о том, с каким иностранным языком он работает.

3

Задача

Java Core,  3 уровень,  4 лекция

Код сам не исправится

Такая маленькая программка, что и ошибиться негде… Но не тут-то было! Истинный программист способен выдать ошибку в любом количестве кода! Но важнее то, что самый лучший разработчик умеет искусно избавляться от ошибок. Исправьте код, чтобы программа выполнялась и выводила: «Я переводчик с английского».

3

Задача

Java Core,  3 уровень,  4 лекция

Лисица — это такое животное

Вы сомневаетесь в том, что если лисичка не является грибом, то она — животное, и на всю жизнь им останется? Если нет, значит, такому классу очень даже подойдет интерфейс «животное», или Animal. Так что давайте реализуем его, параллельно выполнив некоторые правки в самом классе.

3

Задача

Java Core,  3 уровень,  4 лекция

Большая лисица — это такая лисица

Большая лисица — это такая специфическая лисица, а «просто» лисица — это такое животное. Вот вам вкратце иерархия того, с чем вам предстоит работать в этой задачке. Создайте интерфейс Animal, класс Fox (с единственным реализованным методом getName) и потомок Fox — класс BigFox.