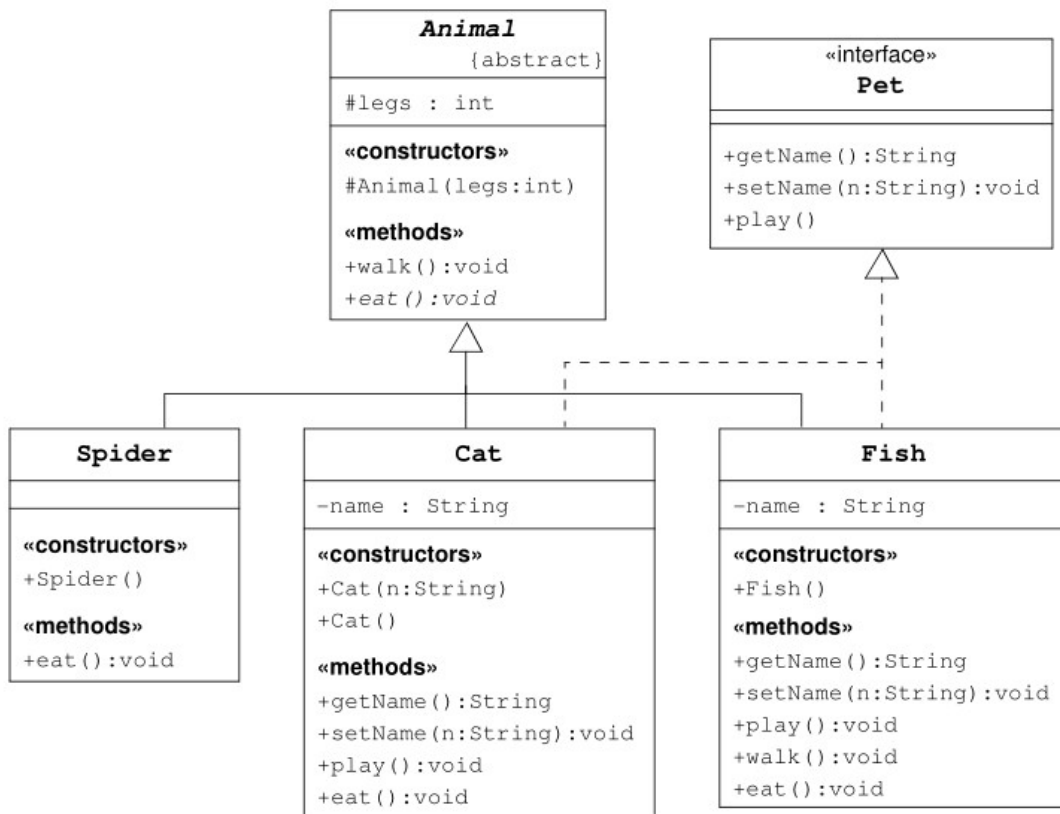


1. uzdevums

Šajā uzdevumā ir jāizveido abstraktas klases un interfeisus ar mērķi iepazīt polimorfismu. Jums ir jāizveido dzīvnieku hierarhija, kura sākas ar „saknes” abstraktu klasi `Animal`. Dažas klases implementē interfeisu mājdzīvnieks (`Pet`). UML diagrammā ir attēlota klašu hierarhija.



Izveidojat `TestAnimal` klasi ar galveno metodi, galvenajā metodē sāciet ar:

```
Fish d = new Fish();
Cat c = new Cat("Fluffy");
Animal a = new Fish();
Animal e = new Spider();
Pet p = new Cat();
```

Vēlāk eksperimentējiet

- Izsaucot metodes katrā objektā Calling the methods in each object
- Pārveidojot (Casting) objektus
- Izmantojot polimorfismu
- Izmantojiet super, lai izsauktu superklašu metodes.