



Упражнения: Полиморфизъм чрез интерфейси

1. Животинско царство 2

След като построихме първото животинско царство, сега ще добавим някои новости. Този път вашата цел е да създадете:

Интерфейс IMakeNoise

- Този интерфейс трябва да съдържа сигнатурата на метод `string MakeNoise()`

Интерфейс IMakeTrick

- Този интерфейс трябва да съдържа сигнатурата на метод `string MakeTrick()`

Интерфейс IAnimal

- Този клас трябва да имплементира `IMakeNoise` и `IMakeTrick`.
- Интерфейсът трябва да съдържа метод `Perform()`

Клас Cat

- Този клас трябва да имплементира `IAnimal`.
- Метод `MakeNoise()`, който отпечата съобщението: "Meow!".
- Метод `MakeTrick()`, който отпечата: "No trick for you! I'm too lazy!"
- Метод `Perform()`, който извиква първо `MakeNoise()`, а после `MakeTrick()`

Клас Dog

- Този клас трябва да имплементира `IAnimal`.
- Метод `MakeNoise()`, който отпечата съобщението: "Woof!".
- Метод `MakeTrick()`, който отпечата: "Hold my paw, human!"
- Метод `Perform()`, който извиква първо `MakeNoise()`, а после `MakeTrick()`

Клас Trainer

- Този клас трябва да има поле `IAnimal entity`.
- Конструктор, от който да се получава обекта с животното, което ще гресираме
- Метод `Make()`, който да извиква `Perform()` метода на съответното `entity`