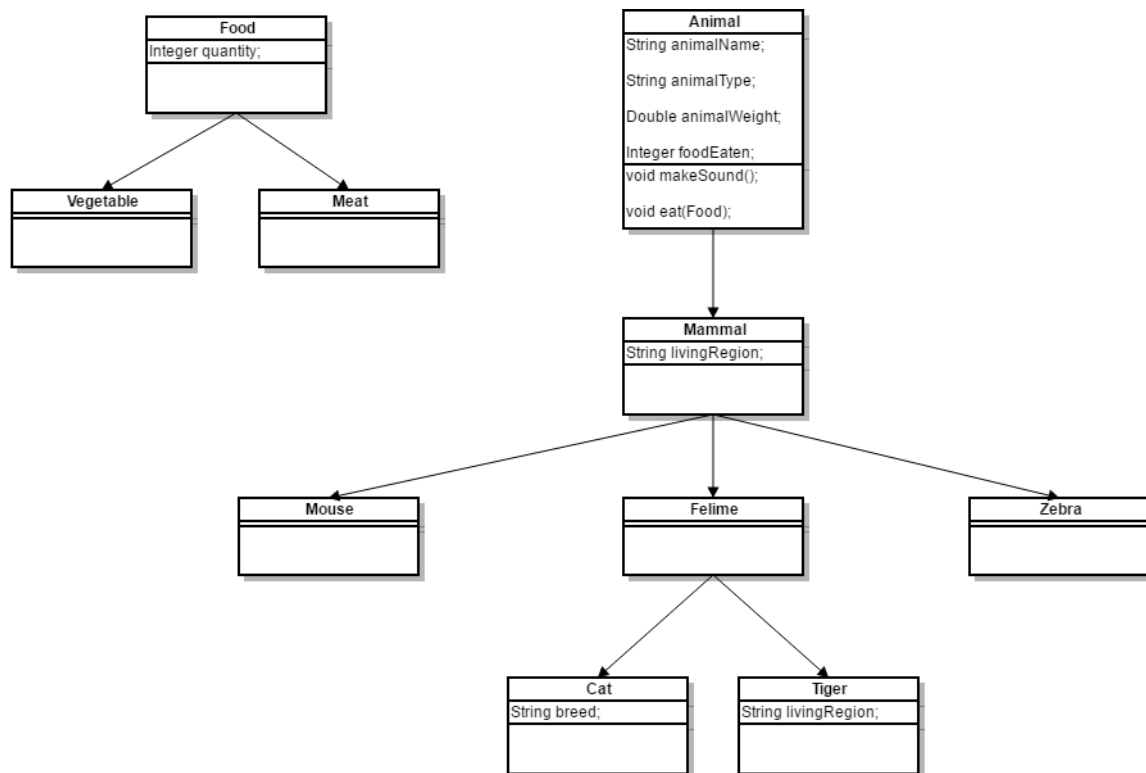




Упражнения: Полиморфизъм III

1. Ферма за животни

Вашата задача е да създадете йерархия от класове като тази на диаграмата по-долу. Всички класове, освен Vegetable, Meat, Mouse, Tiger, Cat и Zebra, трябва да са абстрактни. Презаписвайте метод `ToString()`.



Входът трябва да се прочете от конзолата. Всеки четен ред ще съдържа информация за животно в следния формат:

```
{AnimalType} {AnimalName} {AnimalWeight} {AnimalLivingRegion} [{CatBreed} = Only if its cat]
```

На нечетните редове ще получите информация за храната, която трябва да дадете на животното. Редът ще съдържа `FoodType` и количество разделено от интервал.

Трябва да направите логиката, която определя дали животното ще яде предоставената му храна. Мишката и зебрата трябва да проверят дали храната им е Зеленчук. Ако е – те ще я ядат. В противен случай, трябва да отпечатайте съобщение в следния формат:

```
{AnimalType} are not eating that type of food!
```

Котките ядат каква да е храна, но тигрите приемат само месо. Ако се даде зеленчук на тигъра, отпечатайте съобщение като това отгоре на конзолата.

Презапишете `ToString` метода, така че да отпечата информация за животното във формата:



{AnimalType} [{AnimalName}, {CatBreed}, {AnimalWeight}, {AnimalLivingRegion},
{FoodEaten}]

След като въведете информация за животно и храна, извикайте MakeSound метода за текущото животно и след това го нахранете. В края отпечатайте целия обект и продължете да четете информация за следващото животно/храна. Входът ще продължи докато не получите команда "End".

Вход	Изход
Cat Gray 1.1 Home Persian Vegetable 4 End	Meowwww Cat[Gray, Persian, 1.1, Home, 4]
Tiger Typcho 167.7 Asia Vegetable 1 End	ROAAR!!! Tigers are not eating that type of food! Tiger[Typcho, 167.7, Asia, 0]
Zebra Doncho 500 Africa Vegetable 150 End	Zs Zebra[Doncho, 500, Africa, 150]
Mouse Jerry 0.5 Anywhere Vegetable 0 End	SQUEEEAAK! Mouse[Jerry, 0.5, Anywhere, 0]