



## Упражнения: Наследяване

### 1. Единично наследяване

Създайте два класа `Animal` и `Dog`.

`Animal` с единствен публичен метод `Eat()`, който отпечата: "eating..."

`Dog` с единствен публичен метод `Bark()`, който отпечата: "barking..."

`Dog` трябва да наследява `Animal`.

```
Dog dog = new Dog();  
dog.Eat();  
dog.Bark();
```

Подсказка

Използвайте : оператора, за да построите йерархията

### 2. Наследяване на много нива

Създайте три класа `Animal`, `Dog` и `Puppy`.

`Animal` с единствен публичен метод `Eat()`, който отпечата: "eating..."

`Dog` с единствен публичен метод `Bark()`, който отпечата: "barking..."

`Puppy` с единствен публичен метод `Weep()`, който отпечата: "weeping..."

`Dog` трябва да наследява `Animal`. `Puppy` трябва да наследява `Dog`.

```
Puppy puppy = new Puppy();  
puppy.Eat();  
puppy.Bark();  
puppy.Weep();
```

### 3. Йерархично наследяване

Създайте три класа `Animal`, `Dog` и `Cat`.

`Animal` с единствен публичен метод `Eat()`, който отпечата: "eating..."

`Dog` с единствен публичен метод `Bark()`, който отпечата: "barking..."

`Cat` с единствен публичен метод `Meow()`, който отпечата: "meowing..."

`Dog` и `Cat` трябва да наследяват `Animal`.

```
Dog dog = new Dog();  
dog.Eat();  
dog.Bark();
```

```
Cat cat = new Cat();  
cat.Eat();  
cat.Meow();
```