Задание для лекции 2

1. Создайте классы **Собака**, **Домашний Кот**, **Тигр**, **Животное** (можете добавить два-три своих класса);
2. Животные могут бежать и плыть. В качестве аргумента каждому методу передаётся длина препятствия;
3. У каждого животного есть ограничения на действия (бег: кот - 200м, собака - 500м; плавание: кот - не умеет плавать, собака - 10м; если Вы добавили классы,то придумать им ограничения). Результатом выполнения действия будет печать в консоль. Длину дистанции задавать всем животным рандомно от 1м до 1000м. Например: dogBobik.run(150) -> Бобик пробежал 150 м;
4. Создайте один массив с животными и заставьте их по очереди пробежать дистанцию и проплыть;
5. \* Добавьте подсчёт созданных Домашних Котов, Тигров, Собак, Животных(и своих классов)(рандомно создать от 1 до 3 объектов каждого класса).
6. Каждый класс должен быть в отдельном файле. Объекты класса создавать в отдельном классе Main.

// Использовать ООП (Наследование, Полиморфизм, Инкапсуляция, Абстракция). Чем больше в программе будет использовано средств языка Java, тем лучше.