

Animal Inheritance

Make the class Animal. Make the classes Dog, Bird and Cat that all inherit Animal. Overload the ostream << operator so that it takes a Animal* (POINTER), rather than an animal reference (&). Have this overload call a print(ostream & outs) function on animal, that is a virtual function. Override this virtual function on dog, cat and bird, so that it outputs the names of these animals.

Make a pure virtual function makeSound() on Animal, then override this function on dog, cat and bird.

At this point the main function should work, putting a bunch of cats, dogs and birds on a

Queue<Animal*>, then removing them all as Animals, but still outputting the correct names and sounds.

Búið til klasann Animal. Búið einnig til klasana Dog, Cat og Bird, sem allir erfa Animal. Yfirskrifið ostream << virkjann þannig að hann taki inn Animal* (BENDI), frekar en reference (&). Látið þetta fall kalla á print(ostream & outs) fall á animal, sem er virtual fall. Yfirskrifið þetta fall á dog, cat og bird, þannig að það skrifi út rétt nöfn á þessum dýrum.

Búið til pure virtual fallið makeSound() á Animail. Yfirskrifið það síðan á dog, cat og bird.

Núna ætti main skráin að virka þannig að hún setji huda, ketti og fugla á röð, taki þá síðan af röðinni sem almenn dýr, en að þessi föll skili samt réttum upplýsingum fyrir hvert og eitt dýr.