

# EJERCICIO DE JAVA

## INTERFACES

Diseñar un ecosistema donde podemos encontrar tres tipos de animales: perro, gato y ratón. Algunos son cazadores y otros presas.

### Se pide:

- Diseñar este ecosistema empleando herencia múltiple y sencilla.
- Visualizar por pantalla para cada tipo de animal su comportamiento, y las diferentes acciones que desarrollan.

### Para resolver el problema debemos tener en cuenta:

- De todos los animales nos interesa el tipo de animal que es (perro, gato, ratón), y su comportamiento (el perro es fiel, el gato independiente y el ratón activo).
- Las acciones de los animales son:
  - El perro persigue al gato y éste al ratón.
  - El gato huye del perro, y el ratón del gato.
- En la clase principal (main) se deben crear los tres objetos (perro, gato y ratón). Por cada animal se debe visualizar el tipo de animal que es, comportamiento y sus acciones si procede.

### Por pantalla se debe visualizar por tanto:

El perro es fiel

El perro persigue al gato

El gato es independiente

El gato persigue al ratón

El gato huye del perro

El ratón es activo

El ratón huye del gato