Вариант 1

В отдельной библиотеке классов определить абстрактный класс **Cetartiodactyla**.

В нем реализовать

Автосвойства:

- **bool HasTail**

- **double Size**

- **ConsoleColor SkinColor**(чтобы придать значение ему нужно передать (ConsoleColor)n, при n лежащем в промежутке от 0 до 15)

- virtual string Voice()

- свойтсво **string Tail**, возвращающий “**has tail**” если **IsTail==true**, иначе “**has not tail**”.

- переопределить **ToString()** и вызывать в переопределении **GetVoice()**

Класс **Whale** наследуемый **Cetartiodactyla**

* Автосвойство **string Type**
* Переопределить **string GetVoice(),** возвращающий “**Whale Song**” и дающий звук с помощью **Console.Beep()**
* Переопределить **ToString()** выводящий всю информацию про кита.

Класс **Hippopotamus** наследуемый **Cetartiodactyla**

* Автосвойство double Power
* Переопределить **string GetVoice(),** возвращающий “ **Hippopotamus Song**” и дающий звук с помощью **Console.Beep()**
* Переопределить **ToString()** выводящий всю информацию про кита.

В основной программе создать экземпляр массив из 2-ух элементов **Cetartiodactyla.** Заоплнить массив одним китом и одним гиппопотамом. Вызвать метод **Voice** для каждого элемента массива и с помощью **foreach** вывести элементы массива на экран. Все поля заполнять случайно.