Вариант 1

Написать класс Животное:

class Animal  
автосвойство string Name с закрытым set – имя животного  
автосвойство int Speed с закрытым set – скорость передвижения животного  
метод string GetInfo() – возвращает имя животного и его скорость в формате «Speed = Speed, Name = Name»  
Написать классы Кошка и Рыба, производные от класса Животное:  
class Fish  
автосвойство bool isDead – показывает, жива ли рыба  
class Cat  
автосвойство bool isFed с закрытым set – показывает, сыто ли животное  
метод void Eat(Fish fish) – Если скорость кошки больше скорости рыбы, устанавливает свойство isDead рыбы на true, свойство isFed кошки на true, вывести сообщение «Кошка с параметрами такими-то съела рыбу с параметрами такими-то», иначе вывести сообщение «Кошка с параметрами такими-то не догнала рыбу с параметрами такими-то»

В основной программе получить от пользователя число – n, количество кошек и количество рыб. Создать 2 массива животных размера n. Заполнить один массив кошками, другой – рыбами. Имя сгенерировать случайно длины в диапазоне [2,8]. Скорость кошек задать случайно в диапазоне [1,40], скорость рыб задать случайно в диапазоне [20,60]. Каждая кошка из первого массива пытается съесть рыбу из второго.

Пример входных данных  
2  
Вывод:  
Кошка с параметрами Speed = 40, Name = Cat съела рыбу с параметрами Speed = 39, Name = Fish  
Кошка с параметрами Speed = 20, Name = Kitty съела рыбу с параметрами Speed = 40, Name = Finny