

CLASE ANIMAL DOMÉSTICO

Crea una clase AnimalDomestico con los siguientes atributos privados:

- nombre
- edad
- tipo
- patas

Crea también los siguientes métodos:

- constructor, nombre, edad y tipo. Tienes que comprobar si la edad es mayor de 0 para que el animal sea válido y si el tipo de animal es válido para animal doméstico. LOS VALIDOS SON (PERRO, GATO y PÁJARO). En el caso de que el tipo de animal no sea válido, será null.
- get y set para cada uno de los atributos.
- mostrarInformacion: Le muestra toda la información del animal al usuario. Si el tipo es null o la edad es menor que 0, le dirá al usuario que el animal no es valido.