

# Ejercicio de Programación Orientada a Objetos en PHP

Implementa una jerarquía de clases en PHP que represente diferentes tipos de animales domésticos, como perros, gatos y pájaros.

## 1. Clase AnimalDomestico:

- Crea una clase base llamada `AnimalDomestico` con propiedades privadas para el nombre, edad, tipo y número de patas.
- Implementa un constructor que tome el nombre, la edad y el tipo como parámetros y establezca las propiedades correspondientes.
- Comprueba 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 VÁLIDOS SON (PERRO, GATO y PÁJARO). En el caso de que el tipo de animal no sea válido, será null.
- Implementa métodos de acceso (getters) y (setters) para obtener el nombre, edad, tipo y número de patas.
- Implementa un método `mostrarInformacion` que muestre la información del animal.

## 2. Clases Hijas:

- Crea tres clases hijas: `Perro`, `Gato` y `Pajaro`, que hereden de la clase `AnimalDomestico`.
- Para cada clase hija, implementa un constructor que llame al constructor de la clase base y establezca el tipo específico del animal.
- Añade métodos específicos para cada tipo de animal, un método `ladrar` para el `Perro`, un método `maullar` para el `Gato` y un método `cantar` para el `Pajaro`.

## 3. Prueba en el Main:

- En el código principal (main), crea instancias de cada clase hija (`Perro`, `Gato`, `Pajaro`) y muestra su información utilizando el método `mostrarInformacion`.
- Además, utiliza los métodos específicos de cada tipo de animal.