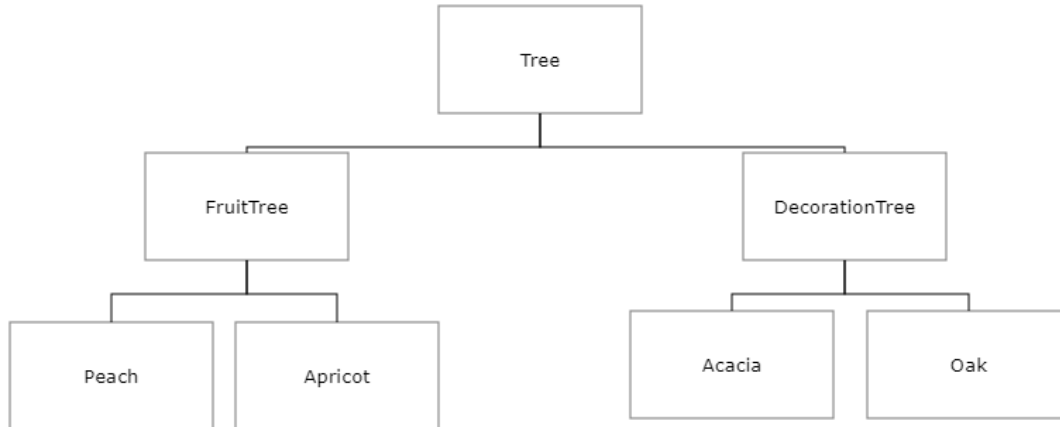


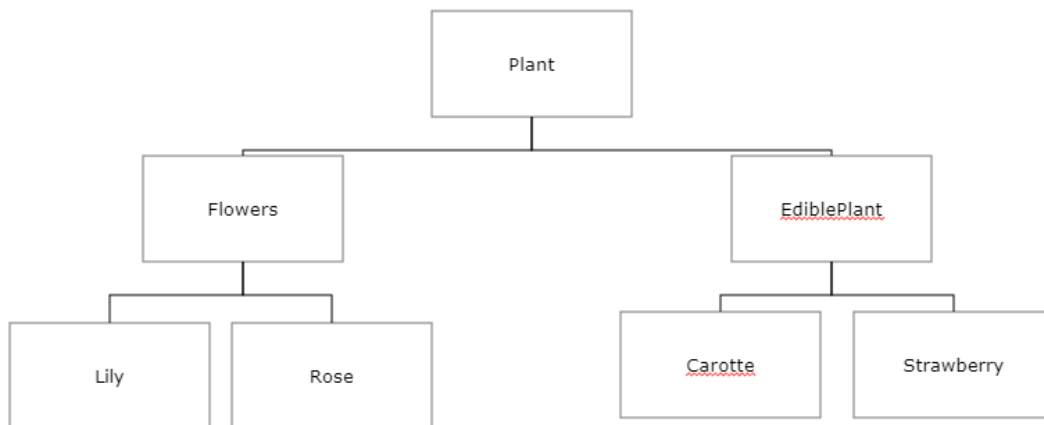
Градина

Имаме следната структура на **дървета**:



Основния клас **Tree** имплементира интерфейса **IGardenItem**. Класа **FruitTree** имплементира **IFood**, а класа **DecorationTree** имплементира **IBeauty**.

Имаме следната структура на **растения**:



Основния клас **Plant** имплементира интерфейса **IGardenItem**. Класа **Flowers** имплементира **IBeauty**, а класа **EdiblePlant** имплементира **IFood**.

Интерфейса **IGardenItem** има свойството **WaterRequired**: double;

Интерфейса **IFood** има свойството **Energy**: double;

Интерфейса **IBeauty** има свойството **BeautyScore**: double;

Създайте клас **Garden**, който може да приема много **IGardenItem** в себе си. (Може да приема растения и дървета).

В класа **Garden** трябва да имаме свойствата **Foods** и **Beauties**. Те нямат **setter**, а имат само **getter**. **Foods** връща всички растения и дървета имплементиращи **IFood**, а **Beauties** връща всички растения и дървета имплементиращи **IBeauty**.

В класа **Garden** имаме списък със всички растения и дървета **GardenItems**, от него ние трябва да връщаме свойствата **Foods** и **Beauties**

Таблица със стойности

Клас	Свойство	Стойност по подразбиране
Peach	Energy, WaterRequired	5, 5
Appricot	Energy, WaterRequired	7, 7
Acacia	BeautyScore, WaterRequired	10, 3
Oak	BeautyScore, WaterRequired	5, 11
Lily	BeautyScore, WaterRequired	7, 2
Rose	BeautyScore, WaterRequired	15, 5
Carrote	Energy, WaterRequired	10, 1
Strawberry	Energy, WaterRequired	12, 3

Вашата задача е да създадете програма в която се въвеждат от конзолата растения в градината, след това да отпечатате необходимата вода (WaterRequired), енергията (Energy) и красотата (BeautyScore) за цялата градина **общо**.

На първия ред докато не въведем **end** въвеждаме име на растението и брой разделени с интервал.

Вход:

Rose 3
Peach 1
Acacia 1
Oak 2

Изход:

BeautyScore: 60
WaterRequired: 34
Energy: 5