**Boletin herencia – seres vivos**

1. Cree una clase SerVivo que tenga en sus atributos las tres dimensiones posibles (alto, ancho y largo). Todo ser vivo se caracteriza porque puede realizar las siguientes tres acciones: interactuar con el medio, nutrirse y reproducirse. La implementación de estas acciones (y la del resto de ejercicios) no es relevante, vale con que al ejecutarse se imprima un mensaje por pantalla con un texto relativo a la acción.
2. Cree una clase para los seres vivos unicelulares y otra para los pluricelulares. Cree la clase Bacteria y haga que cuelgue donde corresponda. Se podrán crear instancias de bacterias pero no de las clases unicelulares y pluricelulares. Tampoco de la clase SerVivo.
3. Cree una clase Animal en la jerarquía, teniendo en cuenta que hay dos tipos de animales: vertebrados e invertebrados. Implemente este ejercicio creando la cantidad de clases que estime necesaria. Tenga en cuenta que, dentro de los vertebrados, estos se distinguen por la cantidad de vértebras que tienen.
4. Cree clases para los humanos y perros dentro de la jerarquía, teniendo en cuenta que pueden hablar y ladrar respectivamente. Cree una clase para el pulpo, teniendo en cuenta que pueden camuflarse. Pueden crearse instancias de las clases que representan a una especie en concreto (Humano, Perro, Pulpo) pero no de las clases genéricas.
5. Cree una clase para los virus, teniendo en cuenta que no son seres vivos.