

TP - L'héritage

1. Ecrire une classe `Animal` représentant des animaux ayant, au moins, un `cri`, un `age` et un `ageMaximum`. Ajouter un constructeur, des get/set et les méthodes
 - `Crier` affichant le cri de l'animal,
 - `SeDeplacer` prenant en paramètre le nombre de mètres qui affiche une phrase du style "l'animal se déplace de x mètres"
 - `Vieillir` ajoutant soit un an, soit le nombre d'année passé en paramètre à l'âge de l'animal. L'animal meurt s'il dépasse son `ageMaximum`. Penser à afficher l'âge et s'il est vivant
 - `Manger` affichant "l'animal mange" puis afficher le cri de l'animal
 - `Afficher` qui affiche la description de l'animal

Le constructeur et les méthodes de cette classe (et de toutes celles de cet exercice) afficheront un message informatif à l'écran (ne se contentant parfois que de cela).

2. Ecrire une classe `Oiseau` héritant de la classe `Animal`. Sachant qu'un oiseau vole pour se déplacer et a un âge maximum de 20 ans.
3. Ecrire une classe `Aigle` héritant de la classe `Oiseau`. Un aigle vit de 10 ans.
4. Ecrire une classe `Chien` héritant de la classe `Animal`. Un chien possède un nom, marche pour se déplacer et a pour âge maximum 15 ans.
5. Instancier un chien, un aigle et les faire se déplacer, manger et vieillir 18 fois. Puis faire appel à leur méthode `Afficher`.

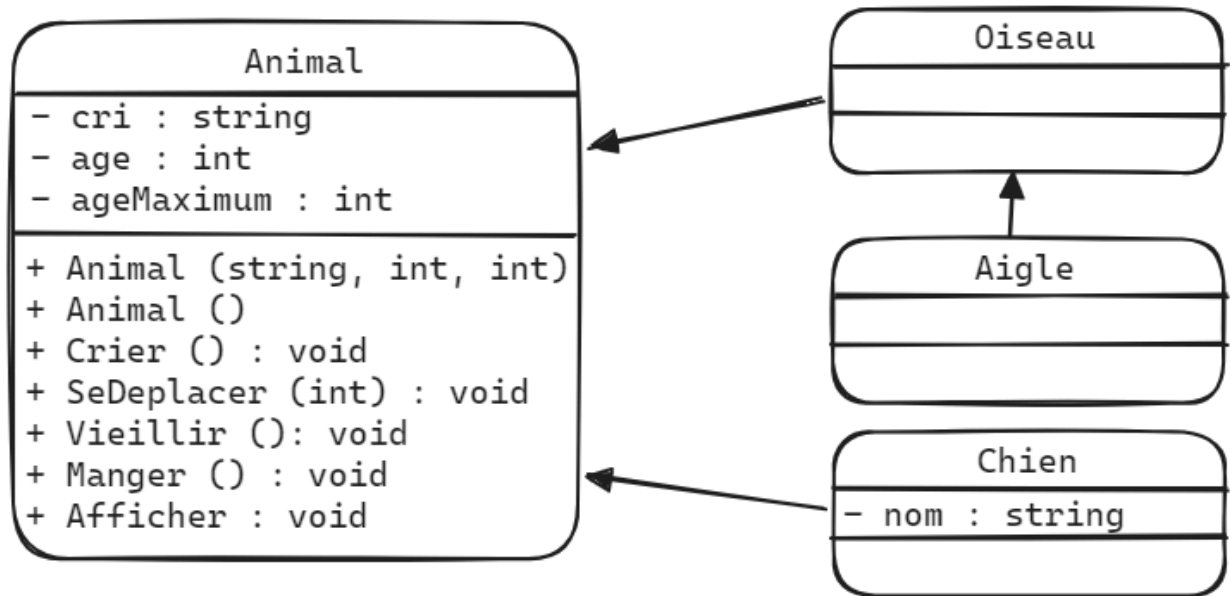


Diagramme de classe

Diagramme de classe TP Héritage.excalidraw