Цели домашнего задания

* Создать собственную иерархию классов.
* На практике рассмотреть принципы инкапсуляции и наследования.
* На практике рассмотреть особенности работы с родительскими и производными классами.

Что нужно сделать

Разработать консольную программу, имитирующую жизненный цикл животных в заповеднике.

    1. Создайте класс животного Animal.

    2. У животного должны быть характеристики:

* энергия,
* вес,
* текущий возраст,
* максимальный возраст,
* имя.

Энергия, вес, максимальный возраст и имя должны инициализироваться через конструктор.

   3. Добавьте вычисляемое свойство isTooOld — Boolean.

Оно должно сравнивать текущий возраст с максимальным и возвращать true, если текущий возраст равен или больше максимального.

    4. Животное может спать, питаться и передвигаться.

Во время сна:

* Энергия животного увеличивается на 5, а возраст — на 1.
* В консоль выводится сообщение: «${имя животного} спит».

Во время питания:

* Энергия животного увеличивается на 3, а вес — на 1.
* Возраст животного может увеличиться на 1.
* В консоль выводится сообщение: «${имя животного} ест».

Во время передвижения:

* Энергия животного уменьшается на 5, а вес — на 1.
* Возраст животного может увеличиться на 1.
* В консоль выводится сообщение: «${имя животного} передвигается».

    5. Случайное увеличение возраста реализуйте с помощью класса Bool и его метода random()

Пример использования:

if (Bool.random()) {  
  *//увеличить возраст*  
*}*

Вынесите случайное увеличение возраста в метод — tryIncrementAge

Если животное слишком старое, если не хватает веса или энергии для совершения действия, то ничего не происходит.

     6. Животное может производить потомство.

Имя и максимальный возраст у рождённого животного такие же, как и у родителя.

Энергия для рождённого животного устанавливается случайно в диапазоне от 1 до 10.

Вес для рождённого животного устанавливается случайно в диапазоне от 1 до 5.

В консоль должно выводиться сообщение о том, какое животное было рождено и какие у него характеристики.

    7. Создайте наследников класса Animal: Bird, Fish, Dog.

    8. В каждом из наследников переопределите функцию, отвечающую за передвижение. Для каждого наследника в этой функции необходимо вызвать родительскую реализацию и дополнительно вывести в консоль сообщение:

* для Bird — «летит»,
* для Fish — «плывет»,
* для Dog — «бежит».

*По желанию:* добейтесь, чтобы дополнительное сообщение выводилось только если выполнилась родительская реализация.

    9. В каждом из наследников переопределите функцию, отвечающую за рождение потомка. Класс Fish должен возвращать объект класса Fish. Аналогично с Bird и Dog.

    10. Создайте класс NatureReserve, который представляет из себя заповедник с разными животными.

    11. Инициализируйте заповедник. Изначально в нём должно быть пять птиц, три рыбы, две собаки и несколько обычных животных.

*По желанию:* создайте дополнительные виды животных и добавьте их в заповедник.

    12. Напишите программу, которая имитирует жизненный цикл животных в заповеднике.

В течение ограниченного числа итераций N каждое животное делает одно случайное действие, которое позволяют сделать его свойства: ест, спит, двигается, рожает.

Когда у животного рождается детёныш, он добавляется к общему количеству животных заповедника.

В конце итерации все животные, у которых возраст превысил максимальный, удаляются из заповедника.

По окончании работы должно выводиться число животных в заповеднике, которые остались живы.

Если все животные исчезли — программа должна прерываться, с выводом соответствующего сообщения.

Что оценивается

* Программа запускается, работает корректно и выводит всю необходимую информацию.
* Выполнены все обязательные пункты задания. Если с пунктами 7 и 10 возникнут проблемы, попросите помощи у преподавателя или пропустите необязательные части.
* Соблюдена инкапсуляция. Доступны только публичные члены классов.
* Функции соответствуют принципам чёрного ящика, выполняют атомарные операции и независимы друг от друга.
* Функции возвращают неизменяемые коллекции.
* Названия переменных отражают суть данных, на которые они ссылаются.
* Переменные, которые не изменяются в программе, объявлены неизменяемыми.
* Различные выводы в консоль начинаются с новой строки.

*Плохо:* «Вывод информации 1. Вывод информации 2».

*Хорошо:*

«Вывод информации 1.

Вывод информации 2».

Как отправить задание на проверку

Пришлите преподавателю на проверку файл Playground с выполненными заданиями.