

Instruction 25 :

Créez, dans la classe Zoo, un tableau **"aquaticAnimals"** qui peut contenir jusqu'à 10 animaux aquatiques.

Instruction 26 :

Créez la méthode **"public void addAquaticAnimal(Aquatic aquatic)"** qui permet d'ajouter un animal aquatiques au tableau **"aquaticAnimals"**.

Ajoutez des animaux aquatiques, dans la méthode main, dans un zoo.

Instruction 27 :

Affichez la méthode **"swim()"** de toutes les animaux aquatiques dans votre zoo.

Que remarquez-vous ?

Instruction 28 :

Modifiez la méthode **"swim()"**, dans la classe **Aquatic**, pour qu'elle soit obligatoirement redéfinit dans toutes les classes filles.

Instruction 29 :

Créez la méthode **"public float maxPenguinSwimmingDepth()"** dans les classe Zoo qui renvoie la profondeur maximale de vos pingouins dans votre zoo.

Instruction 30 :

Créez la méthode **"public void displayNumberOfAquaticsByType()"** qui affiche le nombre des dauphins et le nombre des pingouins dans un zoo.

Instruction 31 :

Redéfinissez la méthode "**equals()**", dans la classe **Aquatic**, sachant que 2 animaux aquatiques sont identiques seulement s'ils ont le même nom, le même âge et vivent dans le même habitat.