

EsercizioAnimali2

Obiettivo:

Sviluppare una soluzione efficace e concisa che sfrutti pienamente il polimorfismo e i concetti avanzati della programmazione orientata agli oggetti, applicandoli alla tassonomia animale.

Gerarchia imposta:

- Classe astratta `Animale`.
- Classi concrete che estendono `Animale`: `Mammifero`, `Uccello`, `Pesce`.

Requisiti dell'esercizio:

1. La classe astratta `Animale` deve contenere almeno un metodo astratto e almeno un metodo concreto.
2. Le classi concrete devono implementare metodi specifici rispettando il principio di sostituzione di Liskov, facendo ampio uso di override e overload.
3. Utilizzare una struttura polimorfica (es. array, lista) che contenga oggetti del tipo `Animale`.
4. Realizzare un metodo per identificare e visualizzare l'animale con la durata di vita più lunga tra quelli presenti nella struttura.

Vincoli aggiuntivi:

- Non è consentito modificare la struttura imposta della gerarchia.
- L'esercizio deve essere risolto nel modo più breve ed elegante possibile.

Consegna:

- Realizzare il codice Java, testarlo e verificarne la corretta esecuzione.
- Caricare il file zip contenente tutte le classi (compreso il test) nella cartella `EserciziStudenti`.
- Naming Convention: `EsercizioAnimali2 - Cognome Nome.zip`.