1. Изменить логику работы CreateAnimalServiceImpl, чтобы бы после создания каждого животного оно записывалось в файл, который будет лежать по пути YOUR\_PROJECT/recources/animals/logData.txt   
   Запись в файл необходимо реализовать с помощью NIO.  
   Каждая запись в файле должна иметь
   1. Счетчик животного
   2. Порода
   3. Имя / кличка
   4. Цена
   5. Дата рождения  
        
      Пример:  
        
      1 Собака Шарик 1500 2017-07-21  
      2 Кот Персик 1300 2019-03-11  
      …..  
      **Выбор механизма, каким образом получать валидную строку - на ваше усмотрение.**
2. Добавить в интерфейс Animal новый метод:
   1. String getSecretInfomation()

Все наследники должны иметь это поле. При инициализации данного поля необходимо обращаться к файлу и выбирать рандомную строку для каждого животного. Файл будет расположен по пути YOUR\_PROJECT/recources/secretStore/secretInformation.txt, который будет обогащен любой информацией на ваше усмотрение. При этом соблюдается формат: 1 строка = 1 слову любой длины символов

1. Метод **findOlderAnimals** из AnimalRepositoryImpl должны записывать результат в json файл YOUR\_PROJECT/recources/results/findOlderAnimals.json   
   При этом строка secretInformation при записи в файл должна быть сохранена в формате Base64
2. Создать класс ResultReader, который будет выполнять действия:
   1. Начитывать результат из YOUR\_PROJECT/recources/results/findOlderAnimals.json в объект и выводить в консоль полученный объект. При этом строка secretInformation должна иметь уже читаемый формат, а не зашифрованный.   
      Сразу стоит учесть, что этот метод должен вызываться строго после того, как был выполнен метод findOldedrAnimals.
   2. Считать количество строк в файле YOUR\_PROJECT/recources/animals/logData.txt и выводить значение на экран.