

Zadání:

Vytvořte třídu Animal:

- **Atributy:**
 - name – řetězec pro jméno zvířete.
 - age – celé číslo pro věk zvířete (inicializováno na 0).
- **Konstruktory:**
 - Vytvořte konstruktor, který přijme a nastaví jméno zvířete.
- **Metody:**
 - getName() – vrací jméno zvířete.
 - setName() – nastaví nové jméno.
 - getAge() – vrací věk zvířete.
 - setAge() – nastaví věk zvířete.
 - growOlder() – zvýší věk o 1 rok.
 - makeSound() – výchozí metoda, která vypíše "Animal makes a sound".
 - introduceYourself() – vypíše jméno a věk zvířete ve formátu: "I am an animal named X and I am Y years old."

Vytvořte třídu Dog, která dědí od Animal:

- **Atributy:**
 - breed – řetězec pro plemeno psa.
- **Konstruktory:**
 - Konstruktor přijímá jméno psa a jeho plemeno.
- **Metody:**
 - getBreed() – vrací plemeno psa.
 - Přepište metodu makeSound(), aby vypisovala "Woof woof".

Vytvořte třídu Cat, která dědí od Animal:

- **Atributy:**
 - color – řetězec pro barvu kočky.
- **Konstruktory:**
 - Konstruktor přijímá jméno a barvu kočky.
- **Metody:**
 - getColor() – vrací barvu kočky.
 - Přepište metodu makeSound(), aby vypisovala "Meow".

Vytvořte spustitelnou třídu AnimalMain:

- Vytvořte několik objektů typu Dog a Cat.
- Uložte tyto objekty do pole typu Animal[].
- Nastavte věk každému zvířeti.
- Procházejte toto pole a:
 - Zavolejte metody makeSound(), introduceYourself() nad každým objektem v poli.
- Procházejte toto pole a:
 - Zavolejte metodu growOlder() nad každým objektem v poli.
- Procházejte toto pole a:
 - Zavolejte metodu introduceYourself() nad každým objektem v poli.