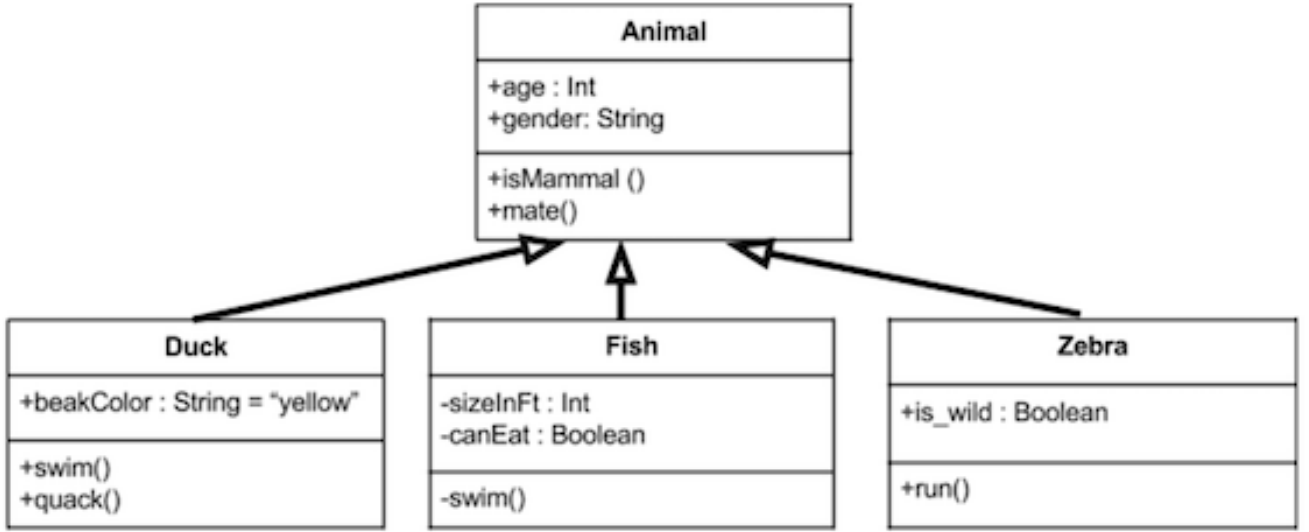


NESNEYE YÖNELİK PROGRAMLAMA LAB. 9



- Yukarıdaki UML diyagramın class'larını constructors(yapıcıları) ile birlikte oluşturunuz.
- **Animal** sınıfına ek olarak `voice()` metodu ekleyiniz ve her bir alt sınıf için bu metodu override ediniz.
- **Animal** sınıfına ek olarak `sleep()` metodu ekleyiniz. Bu metot final olarak tanımlanması gerekmektedir.
- Her bir alt sınıf için `toString()` metodu override edilerek `[Class Name] + " " + [isMammal()]` bilgisi ekrana yazdırınız.
- Çalıştırılabilir bir Main class içerisinde ArrayList yapısı kullanılarak 2 **Animal**, 3 **duck**, 2 **Fish** ve 4 **Zebra** nesnesi oluşturarak döngü içerisinde her birine ait tüm metotları ekranda kullanınız.
 - Not: Array List içeriisndeki tüm nesnelerin tanımlanma şekli;
Animal animal=new Fish(...)
Animal animal=new Animal(...)
Fish fish=new Fish(...) gibi farklı farklı olması gerekmektedir.