

Crear una jerarquía de clases de animales donde tendrán cabida arañas, gatos y peces. El sistema tiene que recoger información de que algunos de estos animales son mascotas.

Los animales que son mascotas tienen un nombre que se podrá asignar y recuperar y además juegan.

De los animales se sabe que tienen un número que indica el número de patas, que andan y comen.

Se sabe que las arañas tienen 8 patas, los gatos 4 y los peces 0.

El método andar es heredado por todos los animales y mostrará un texto similar a " Este animal anda sobre X patas".

En las arañas el método comer mostrará el texto "Las arañas comen mosquitos".

En los gatos el método comer mostrará el texto "A los gatos les gusta comer peces y arañas" y el método jugar mostrará "A " +Nombre del gato+ " le gusta jugar con pelotas"

En los peces el método comer mostrará el texto "Los peces comen plancton", el método jugar mostrará "estoy nadando" y el método andar añadirá "En realidad no ando, nado".