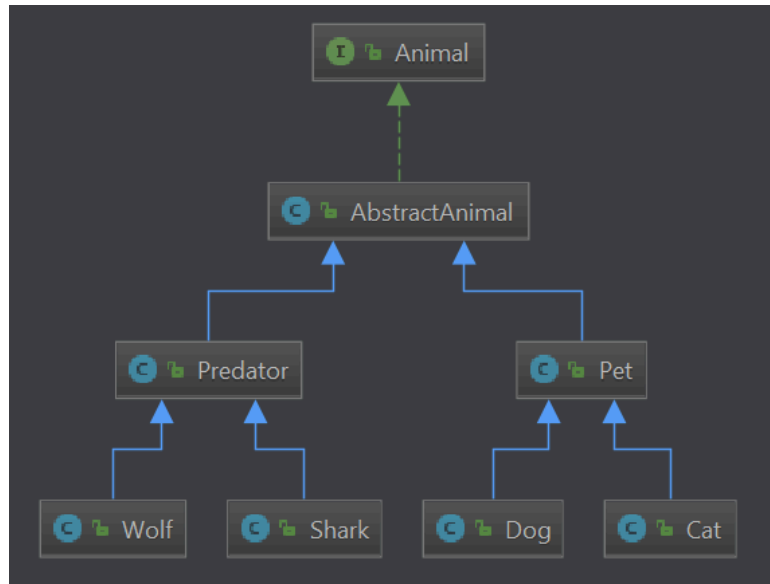


Тема: ООП + основные конструкции

Построить иерархию животных в виде наследуемых классов.

Пример:



Наследники Predator и Pet могут отличаться, остальная иерархия должна соблюдаться.

- Интерфейс Animal имеет 4 метода
 - `getBreed();`
 - `getName();`
 - `getCost();`
 - `getCharacter();`
- Абстрактный класс AbstractAnimal имеет 5 полей:
 - `protected String breed; // порода`
 - `protected String name; // имя`
 - `protected Double cost; // цена в магазине`
 - `protected String character; // характер`

Создаем **CreateAnimalService** с default методом по созданию 10 уникальных животных при помощи метода `while`. В **CreateAnimalServiceImpl** создать перегруженный метод, который

создает N животных с помощью цикла for (где N - параметр, передаваемый в метод). Помимо перегруженного метода сделать переопределенный метод, который использует цикл do-while. Во всех трех методах сделать вывод на консоль результат создания нового животного (через System.out.println).

В классе **Main** вызвать все три метода.

Весь код необходимо залить в ваш git-репозиторий в новую ветку с названием **feature/HW-1** (HW от английского Home Work). Commit Message указать в формате “**HW-1: Что было сделано**”. После добавления кода выставить Pull Request на основную ветку и в таком виде отправить на проверку.

Выводы с консоли прикрепить в Pull Request (весь экран).