Zoo App JS

Домашнее задание: Создание системы управления зоопарком

Инструкция:

Вам предстоит создать простую систему управления зоопарком с использованием объектно-ориентированного программирования в JavaScript. Система должна быть способна управлять разными типами животных в зоопарке. Вам нужно создать классы для следующих сущностей:

- 1. Anima1: Базовый класс для всех животных. У него должны быть следующие атрибуты:
 - name (string): Имя животного.
 - species (string): Вид животного.
- 2. манта1: Подкласс Anima1 для млекопитающих. У него должен быть дополнительный атрибут:
 - furcolor (string): Цвет шерсти млекопитающего.
- 3. **Bird**: Подкласс **Animal** для птиц. У него должен быть дополнительный атрибут:
 - wingSpan (number): Размах крыльев птицы.
- 4. Reptile: Подкласс Animal для рептилий. У него должен быть дополнительный атрибут:
 - scaleType (string): Тип чешуи у рептилии.
- 5. **200**: Класс для управления животными в зоопарке. У него должны быть следующие методы:
 - addAnimal(animal): Добавить животное в зоопарк.
 - listAnimals(): Показать список всех животных в зоопарке.
 - getAnimalsBySpecies(species): Показать животных определенного вида в зоопарке.

Zoo App JS

- removeAnimal(name): Удалить животное из зоопарка по имени.
- countAnimals(): Вернуть общее количество животных в зоопарке.

Требования:

- 1. Создайте необходимые классы (Animal, Mammal, Bird, Reptile и zoo) с их атрибутами и методами.
- 2. Реализуйте правильную инкапсуляцию, сделав атрибуты приватными и предоставив соответствующие геттеры и сеттеры.
- 3. Напишите программу main.js, которая демонстрирует функциональность системы управления зоопарком. Создайте несколько животных разных видов и выполняйте операции, такие как добавление, список и удаление животных из зоопарка.

Бонусное задание (по желанию):

Создайте метод <u>feedAnimals()</u> в классе <u>zoo</u>, который имитирует кормление всех животных в зоопарке. Каждый тип животного может иметь различный механизм кормления.

Zoo App JS 2