

Классная работа

1. Найдите старый / Создайте новый класс `Animal` и сделайте его `abstract`. Создайте общие поля, которые есть у каждого животного, и конструкторы (хотя бы два)
2. Добавьте в `Animal` любые методы в класс такие, чтобы были и абстрактные, и реализованные методы (обязательно `makeSound()`)
3. Создайте интерфейс `Runnable` с методом `void run()`.
4. Добавьте в `Runnable` default-метод:

```
default int getMaxSpeed() {  
    return 10;  
}
```
5. Создайте интерфейс `Swimmable` с методом `void swim()`
6. Создайте/Поменяйте старый класс `Dog`, который:
 - наследует `Animal`
 - реализует `Runnable`
 - В методе `makeSound()` выводит "Гав!"
 - В методе `run()` выводит "Собачка бежит"
7. Создайте класс `Fish`, который:
 - наследует `Animal`
 - реализует `Swimmable`
 - В методе `makeSound()` выводит "..."
 - В методе `swim()` выводит "Рыбка плышет"
8. Создайте класс `Duck`, который:
 - наследует `Animal`
 - реализует оба интерфейса `Runnable` и `Swimmable`
 - В методе `makeSound()` выводит "Кря!"
 - В методах `run()` и `swim()` выводит "Уточка бежит" и "Уточка плышет"
9. В `main` создайте объекты `Dog`, `Fish` и `Duck`
 - Вызовите у каждого методы: `makeSound()`, `sleep()`, и соответствующие методы интерфейсов (`run()`, `swim()`)
 - Для `Dog` и `Duck` вызовите метод `getMaxSpeed()` через интерфейс `Runnable`