

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 плывет"
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 плывет"
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