

Skapa ett Zoo

Steg 1:

Gör en superklass `Animal` som definierar metoden `sound()`.

Gör minst tre subklasser till `Animal` som åsidosätter (override) metoden `sound()` i superklassen.

Skapa en `Animal`-array som lagrar dina djur. Loopa igenom `Animal`-arrayen och exekvera `sound()` på varje objekt den innehåller

Tips:

Gör `sound()` i `Animal` abstrakt så behöver den inte implementera något beteende

Steg 2:

Skapa en klass som heter `Zoo` som har till uppgift att lagra `Animal`-objekt i en array.

Klassens ska ha följande publika metoder:

- `addAnimal` – metod som lagrar ett animal-objekt i den interna `Animal`-arrayen
- `hearAnimalSound` – metod som loopar igenom `Animal`-arrayen och exekverar metoden `sound` på alla lagrade objekt

Din Array skall initialt ha en kapacitet på 5 element, dvs. kunna lagra 5 `Animal`-objekt.

När Arrayen är full skall det skapas en ny Array innehållandes de 5 elementen i den gamla Arrayen samt plats för 5 till. Detta upprepas varje gång Arrayen blir full.