# Упражнения: Полиморфизъм чрез интерфейси

## Животинско царство 2

След като построихме първото животинско царство, сега ще добавим някои новости. Този път вашата цел е да създадете:

### Интерфейс IMakeNoise

* Този интерфейс трябва да съдържа сигнатурата на метод **string MakeNoise()**

### Интерфейс IMakeTrick

* Този интерфейс трябва да съдържа сигнатурата на метод **string MakeTrick()**

### Интерфейс IAnimal

* Този клас трябва да имплементира **IMakeNoise** и **IMakeTrick**.
* Интерфейсът трябва да съдържа метод **Perform()**

### Клас Cat

* Този клас трябва да имплементира **IAnimal**.
* Метод **MakeNoise()**, който отпечатва съобщението: “**Meow!”**.
* Метод **MakeTrick()**, който отпечатва: “**No trick for you! I'm too lazy!**”
* Метод **Perform()**, който извиква първо **MakeNoise()**, а после **MakeTrick()**

### Клас Dog

* Този клас трябва да имплементира **IAnimal**.
* Метод **MakeNoise()**, който отпечатва съобщението: “**Woof!”**.
* Метод **MakeTrick()**, който отпечатва: “**Hold my paw, human!”**
* Метод **Perform()**, който извиква първо **MakeNoise()**, а после **MakeTrick()**

### Клас Trainer

* Този клас трябва да има поле **IAnimal entity**.
* Конструктор, от който да се получава обекта с животното, което ще дресираме
* Метод **Make()**, който да извиква **Perform()** метода на съответното **entity**