

Zadatak 2

Životinje – interfejsi. Napisati Java-program za rad sa životinjama. Od životinjskih vrsta treba opisati psa, mačku, ribu, žabu, kokošku, delfina i pingvina. Svaka životinja ima svoje ime; za psa, mačku i kokošku poznata je i njihova rasa, a za ribu vrsta. Implementirati interfejs Oglasavanje (opisuje oglašavanje životinje, kao i oglašavanje životinje u ljutini) i Kretanje (opisuje način kretanja životinje). Interfejs Kretanje implementirati za sve navedene životinjske vrste, a interfejs Oglasavanje za sve osim ribe, delfina i pingvina. Napisati potom i test-klasu. U test-klasi napraviti niz životinja koji sadrži po jedan primerak svake životinjske vrste, a zatim 5 puta slučajno izabrati element niza i ispisati podatke o izabranoj životinji, kao i načine njenog kretanja. Ukoliko životinja ima mogućnost oglašavanja, ispisati najpre njeno uobičajeno, a potom i oglašavanje u ljutini.