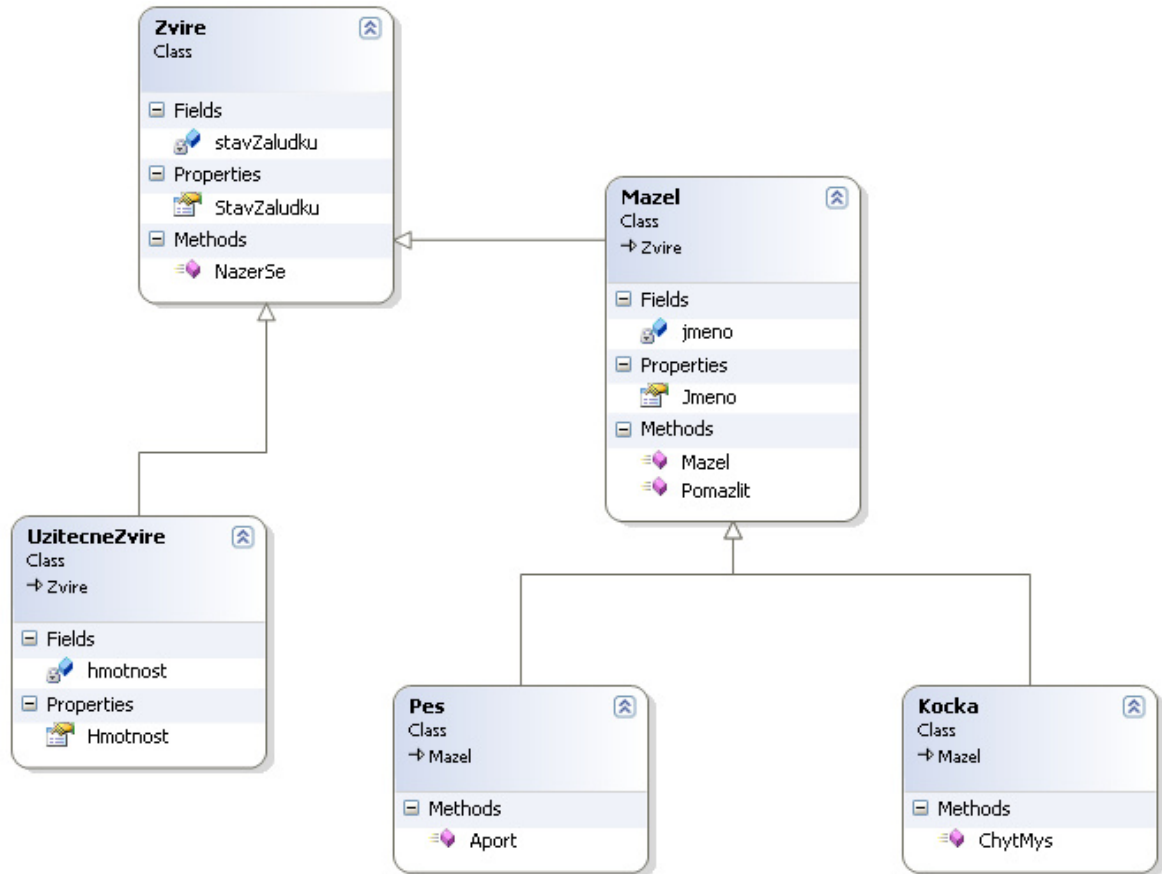


## Cvičení 3

Vytvořte třídy podle následujícího zadání:



Vytvořte třídu Zvire a ta bude obsahovat proměnou stavZaludku, jejíž hodnota bude omezena na 0-100, a metodu NazerSe() která zvedne žaludek o 50. Konstruktor nechte bez parametrů a defaultně nastavte žaludek na 50%.

Zni Odvoďte třídy UzitecneZvire a Mazel a znej Kocka, Pes. Tridy doplňte o potřebné proměnné, metody a konstruktory podle grafu.

Do všech metod dejte nějakou textovou hlášku, aby bylo poznat že se vykonala, jako například „mlask :stav zaludku je{0}“ do metody NazerSe().

Vytvořte program kde vytvoříte dvě užitečná zvířata, psa a kočku. Všechny dáte do jednoho pole, potom kočku nechte chytit myš, psa aportovat a pak je necháte všechny v poli nažrat.