

## Cvičení 4

1. Upravte cvičení se zvířaty z minulé hodiny tak, aby při volání společné metody NazerSe() provedlo každé zvíře něco jiného, a tak aby když se zavolá mazlení u psa nebo kočky aby proběhlo opět rozdílně. V příkladu také implementujte metodu ToString() zděděnou od objectu tak aby se u zvířat se jménem vracelo jméno.
2. Vytvořte abstraktní třídu GUtvar obsahující metodu/vlastnost pro výpočet Obsahu a Obvodu. Vytvořte třídy pro kruh, obdélník a trojúhelník. Funkčnost tříd ověřte v programu, kde necháte přes společného předka vypočítat obsahy a obvody objektů.