

Enunciado — Sistema de Videojuegos

Crea un pequeño sistema orientado a objetos para un videojuego RPG. Deberás aplicar:

- **Clases abstractas**
- **Interfaces**
- **Herencia**
- **Polimorfismo**

Contexto del videojuego:

En el mundo de *Arkania*, los jugadores controlan distintos tipos de personajes que pueden usar habilidades especiales. Existen también criaturas enemigas con comportamientos variables.

Requisitos:

1. Crea una **interfaz** llamada **HabilidadEspecial** que tenga el método:
void usarHabilidad();
2. Crea una **clase abstracta** llamada **Personaje** con:
 - Atributos: nombre, nivel.
 - Método abstracto: **atacar()**
 - Un método normal: **subirNivel()**
3. Crea 2 clases que extiendan de Personaje:
 - **Guerrero**
 - **Mago**

Cada una implementará la interfaz **HabilidadEspecial** de forma distinta.

4. Crea una interfaz **Enemigo** con los métodos:
 - **atacar()**
 - **huir()**
5. Implementa 2 clases enemigas:
 - **Slime**
 - **Dragón**
6. En un método main:
 - Crea un Guerrero y un Mago.
 - Hazlos atacar y usar su habilidad especial.
 - Crea un Slime y un Dragón y hazlos interactuar.

Objetivo:

Demostrar el uso conjunto de clases abstractas, interfaces y polimorfismo dentro de un entorno temático de videojuegos.