

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.