Разработайте систему управления персонажами в игре, где абстрактный класс Character будет содержать общие атрибуты и методы, такие как name, health, attack(), и defend(). Создайте несколько конкретных классов, таких как Warrior, Mage, и Rogue, которые будут наследоваться от Character и реализовывать свои уникальные способности атаки и защиты.

Система управления инвентарем для игры: Создайте абстрактный класс Item с абстрактными методами describe() и use(). Создайте конкретные классы Weapon, Armor, и Potion, которые наследуются от Item и реализуют эти методы. Разработайте класс Inventory, который будет содержать список предметов и методы для добавления, удаления и поиска предметов в инвентаре. Внедрите возможность использования предметов, что может изменять характеристики персонажа в игре 1.

Программа для управления заказами в ресторане: Создайте абстрактный класс MenuItem с абстрактными методами getDescription() и getPrice(). Создайте конкретные классы Appetizer, MainCourse, и Dessert, которые наследуются от MenuItem и реализуют эти методы. Разработайте класс Order, который будет содержать список блюд и методы для добавления, удаления и вывода подробностей заказа 1.