**Задание 1**

Создать консольное приложение, удовлетворяющее следующим требованиям:

1. Использовать возможности ООП: классы, наследование, полиморфизм, инкапсуляция.
2. Использовать возможности интерфейсов Java.
3. Каждый класс должен иметь исчерпывающие смысл, название и информативный состав.
4. При кодировании должны быть использованы соглашения об оформлении кода java code convention.
5. Классы должны быть грамотно разложены по пакетам.
6. Работа с консолью или консольное меню должно быть минимальным.
7. Широкий ассортимент типов данных, различный уровень доступа к полям и методам, использование статических полей и методов, констант приветствуются.
8. Использование возможностей Java 1.8 приветствуется.

Есть игровой персонаж:

* Неизменяемые характеристики персонажа, общие для всех: пол, раса, имя, роль, внешний вид.
* Изменяемые характеристики, общие для всех: уровень, количество здоровья.
* Пол может быть м, ж.
* Раса может быть: орк, гном, человек, демон, эльф.
* У каждого персонажа есть способ отображения
* В зависимости от расы персонаж может произносить разные реплики.
* Персонаж носит доспех, оружие и рюкзак.
* В рукзак может быть положен любой предмет(одежда, оружие, еда, питье, драгоценности, предметы для задания и т.п.).
* Рюкзак никогда не используется отдельно от персонажа.

Создать персонаж, экипировать доспехом и оружием, заполнить рюкзак. Вывести описание персонажа, его реплики, список содержимого мешка.

Для доспехов и оружия разработать свои иерархии классов (интерфейсов).