Un desarrollador desea implementar para el modelado de un videojuego de futbol las diferentes habilidades de 4 futbolistas famosos.

Para ello, se cuenta con una clase abstracta llamada **Futbolista**, la cual posee los atributos: **id\_jugador**, **nombreJugador**, **posicion**, **edad** y **equipo**, e implementa métodos para las habilidades comunes que suele tener la mayoría, entre ellos se encuentran: **correr()**, **pasarPelota()** y **celebrarGol()**.

Sin embargo, el programador también desarrolló una serie de interfaces para contemplar las habilidades específicas de futbolistas de cierto tipo:

* **IDefensor**: con los métodos **barrida()**, **marcarOponente()** y **despejarBalon()**.
* **IMedioCampo**: con los métodos **distribuirJuego()**, **recuperarBalon() y** **darAsistencia()**.
* **IDelantero**: con los métodos **driblar()**, **cabecearOfensivamente()** y **disparoAPuerta()**.
* **IGolero**: con los métodos **despejarConLosPunios()**, **lanzarRápido()** y **atajarPenal()**.

A partir de estas interfaces, el director técnico desea crear las clases que manejen a los futbolistas estrellas del videojuego, los cuales son: **Ramos**, **Modric**, **Messi** y **Courtois**. Tener en cuenta que:

* **Ramos** es un defensor.
* **Modric** es un mediocampista.
* **Messi** es un delantero.
* **Courtois** es un golero.

Una vez implementadas la clase abstracta e interfaces, sobrescribir los métodos correspondientes para adaptarlos a cada futbolista. El método devolverá un String que permita mostrar un mensaje en pantalla que indique qué jugador es y qué habilidad está realizando, por ejemplo: "Soy Messi y estoy driblando al oponente" o "Soy Courtois y estoy atajando un penal".

Luego de realizar lo mencionado, crear las instancias necesarias y llamar a cada uno de los métodos de cada futbolista.