

Explicação das Classes

1. Player

- Representa um jogador genérico no jogo.
- Possui um construtor que recebe o tipo de jogador.
- Contém um método `attack()` que imprime uma mensagem de ataque padrão.

2. Knight (subclasse de Player)

- Representa um jogador do tipo "Knight".
- Possui um construtor que chama o construtor da classe pai (Player) e passa o tipo de jogador como "Knight".
- Sobrescreve o método `attack()` para imprimir uma mensagem específica de ataque para o "Knight" ("Swing sword").

3. Archer (subclasse de Player)

- Representa um jogador do tipo "Archer".
- Possui um construtor que chama o construtor da classe pai (Player) e passa o tipo de jogador como "Archer".
- Sobrescreve o método `attack()` para imprimir uma mensagem específica de ataque para o "Archer" ("Shoot arrow").

4. Wizard (subclasse de `Player`):

- Representa um jogador do tipo "Wizard".
- Possui um construtor que chama o construtor da classe pai (Player) e passa o tipo de jogador como "Wizard".
- Sobrescreve o método `attack()` para imprimir uma mensagem específica de ataque para o "Wizard" ("Cast spell").

5. Game:

- Contém o método ``main``, onde instâncias de Knight, Archer, e Wizard são criadas e o método `attack()` é chamado para cada uma.

Essas classes e subclasses formam a base do jogo, onde cada tipo de jogador (Knight, Archer, Wizard) possui sua própria implementação específica de ataque. O código no método ``main`` demonstra a criação e o ataque de instâncias dessas classes.