

---

## **Sviluppare un programma per la creazione di un gioco di fantasy.**

Una interfaccia *SuperPersonaggio* esporta i seguenti metodi:

- *Posizione(Personaggio pers)*: tale restituisce la posizione del personaggio *pers*;
- *Colpisci(Personaggio pers)*: tale metodo colpisce il personaggio *pers*;

Una classe astratta *Personaggio* implementa l'interfaccia di cui sopra.

- Tale classe possiede i seguenti attributi: identificativo personaggio, tipo di personaggio, energia, posizione iniziale nel quadro di gioco, posizione durante il gioco, etc.
- La classe implementa i seguenti metodi astratti:
  - *Ruota(int g)*: tale metodo ruota il personaggio a destra di 'g' gradi;
  - *Avanti(int s)*: tale metodo sposta avanti il personaggio di 's' unità di misure;
  - *Indietro(int s)*: tale metodo sposta indietro il personaggio di 's' unità di misure.

Due classi *Cavaliere* e *Orco* derivano dalla classe *Personaggio*, ereditando tutti i metodi su descritti.

Ogni *Cavaliere* e *Orco* è identificato univocamente da un contatore che s'incrementa ogni volta che viene creato un nuovo personaggio.

Una classe *Test* permette di creare una lista di personaggi a caso e di stampare lo stato di ogni personaggio.