**Template**

// Classe abstrata que define o template

abstract class InteligenciaArtificial {

public final void executarRotina() {

detectarColisao();

atacar();

seMover();

}

private void detectarColisao() {

System.out.println("Detectando colisão...");

}

protected abstract void atacar();

protected abstract void seMover();

}

// Subclasse concreta 1

class Extraterrestre extends InteligenciaArtificial {

@Override

protected void atacar() {

System.out.println("Atacando com raios dos olhos");

}

@Override

protected void seMover() {

System.out.println("Movendo-se com tentáculos");

}

}

// Subclasse concreta 2

class Automa extends InteligenciaArtificial {

@Override

protected void atacar() {

System.out.println("Atacando com canhões das mãos");

}

@Override

protected void seMover() {

System.out.println("Movendo-se com pernas robóticas");

}

}

// Classe principal para teste

public class Jogo {

public static void main(String[] args) {

InteligenciaArtificial alien = new Extraterrestre();

InteligenciaArtificial robo = new Automa();

alien.executarRotina();

robo.executarRotina();

}

}