

```
abstract class JogoIA {
```

```
    public final void OrdemIA() {
```

```
        colisao();
```

```
        atirar();
```

```
        mover();
```

```
    }
```

```
    private void colisao() {
```

```
        System.out.println("Estou colidindo");
```

```
    }
```

```
    protected abstract void atirar();
```

```
    protected abstract void mover();
```

```
}
```

```
class Alien extends JogoIA {
```

```
    @Override
```

```
    protected void atirar() {
```

```
        System.out.println("Estou atirando pelos olhos");
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    protected void mover() {
```

```
        System.out.println("Estou me movendo com meus tentáculos");
```

```
    }
```

```
}
```

```
class Robo extends JogoIA {
```

```
    @Override
```

```
    protected void atirar() {
```

```
        System.out.println("Estou atirando com as mãos");  
    }
```

```
    @Override  
    protected void mover() {  
        System.out.println("Estou me movendo com minhas pernas robóticas");  
    }  
}
```

```
// Classe Main  
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        JogolA alien = new Alien();  
        JogolA robo=new Robo();  
        alien.OrdemIA();  
        robo.OrdemIA();  
    }  
}
```