

# Classes de RPG

## Problema

A academia Makers de treinamento em combate acaba de abrir inscrições para novos alunos, mas precisamos de uma forma para divulgar as áreas de especialização disponíveis. Nesse semestre o diretor liberou as turmas para treinamento de Guerreiros, Magos, Clérigos e Ladinos. Como a mais renomada academia de treinamento em Naital city apresentamos como diferencial pelos nossos serviços uma descrição dos inimigos mais comuns que nossos combatentes costumam enfrentar após formados, sendo eles os Goblins, Slimes e UrsosCoruja.

Precisamos que você crie um sistema que descreva todos esses tipos de inimigos e especialistas seguindo as seguintes regras:

- Ambos possuem nome, pontos de vida, força de ataque, resistência, velocidade, ataque comum, habilidade especial e duas frases de efeito, uma que costumam usar ao entrar numa batalha e outra ao serem derrotados.
- Os inimigos possuem também uma distinção quanto a sua categoria, eles podem ser meros lacaios ou chefes de horda, os chefes são ardilosos e mais experientes em batalha e causam mais dano no seu ataque normal, mesmo que seu ataque seja realizado da mesma forma de seus lacaios

## Solução esperada

Faça uso dos conceitos de Orientação a objetos (OO) apresentados nas últimas aulas para criar os tipos descritos acima.

Cada tipo de especialização e inimigo devem ter valores diferentes de atributos.

O programa deve instanciar pelo menos um objeto de cada classe descrita, apresentando seus atributos, ataques e frases de efeito