**Atividade Extra – Programação Orientada a Objetos**

**Sistema de Operadores – Rainbow Six**

**Nome: Thomás Kriger de Souza**

**Professor: Cassio Capucho Peçanha**

**Data: 25/05/25**

**Turma: CC3MB**

**Enunciado: Sistema de Operadores - Rainbow Six**

Você está criando um sistema para gerenciar operadores de um esquadrão de elite tático. Cada equipe pode conter diferentes tipos de operadores: **Atacantes** ou **Defensores**. Esses operadores possuem características em comum, mas também comportamentos distintos.

**Todos os operadores possuem:**

* Codinome
* Velocidade
* Blindagem
* Gadget especial
* Um método exibirOperador() para mostrar suas informações

Apenas os **Defensores** possuem a habilidade de reforçar o ambiente.

**Crie:**

* Uma **classe abstrata** Operador com os atributos comuns e um método abstrato executarAcaoBomba()
* Uma **interface** IReforcar com o método reforçarParede ()
* Classes Atacante e Defensor que herdam de Operador
  + Defensor também implementa a interface IReforcar
* Uma classe Equipe que contém uma **lista de operadores** e um método mostrarEquipe() que exibe todos os operadores da equipe

Segue link do Github contendo código do exercício completo:

https://github.com/KrigerThomas/atividade-extra-poo