Attributi class del protagonista:

* private String name;
* private int level;
* private int experience;

Statistiche:

* private int healthPoints;
* private int manaPoints;
* private int strength;
* private int magic;
* private int defense;
* private int magicDefense;
* private int agility;
* private int luck;

Equipaggiamento

* private String weapon;
* private String armor;
* private String accessory;

Costruttore:

* Inizializzazione nome
* Statistiche base
* Personaggio con una classe, il giocatore potrà decidere come strutturarlo in seguito

Metodi:

* Level up
  + +1 a tutte le statistiche
* Extra Ponit:
  + +2 punti extra a livello assegnabili dal giocatore