

estendere una classe base `UnitaMilitare` per creare diverse unità specializzate, ciascuna con compiti e metodi specifici. Inoltre, implementaew una classe `ControlloMilitare` che eredita da tutte le altre classi per gestire e tenere traccia delle diverse unità.

1. Classe `UnitaMilitare`:

- **Attributi:**
 - `nome (stringa)`: nome dell'unità.
 - `numero_soldati (intero)`: numero di soldati nell'unità.
- **Metodi:**
 - `muovi()`: stampa un messaggio sul movimento dell'unità.
 - `attacca()`: stampa un messaggio sull'attacco.
 - `ritira()`: gestisce il ritiro strategico.

2. Classi Derivate:

- **Fanteria:**
 - `costruisci_trincea()`: costruisce difese temporanee.
- **Artiglieria:**
 - `calibra_artiglieria()`: calibra i pezzi di artiglieria per la precisione.
- **Cavalleria:**
 - `esplora_terreno()`: esplora l'area per raccogliere informazioni sul nemico.
- **SupportoLogistico:**
 - `rifornisci_unita()`: gestisce il rifornimento e la manutenzione.
- **Ricognizione:**
 - `conduci_ricognizione()`: conduce missioni di sorveglianza.

3. Classe `ControlloMilitare`:

- Eredita da tutte le classi precedenti.
- **Attributi aggiuntivi:**
 - `unita_registrate`: dizionario/due liste per tenere traccia delle unità create.
- **Metodi:**
 - `registra_unita(unita)`: aggiunge un'unità al registro.
 - `mostra_unita()`: elenca tutte le unità registrate.
 - `dettagli_unita(nome)`: mostra dettagli specifici di un'unità.