

Em um jogo online diversos personagens se unem para derrotar um monstro cuja a vida é 4000. Cada personagem tira um pouco da vida do monstro com seus golpes. Abaixo seguem a lista de personagens e os poder dos seus golpes:

- Personagem 1 - golpe valor aleatório entre 20-25
- Personagem 2 - golpe valor aleatório entre 15-40
- Personagem 3 - golpe valor aleatório entre 20-55
- Personagem 4 - golpe valor aleatório entre 23-48
- Personagem 5 - golpe valor aleatório entre 12-80

Crie um programa concorrente em Java que simula esta batalha assumindo que só um personagem por vez pode diminuir a vida do monstro. Quando o monstro for derrotado imprima o personagem que derrotou o monstro (o que deu o golpe que deixou a vida do monstro chegar em 0 ou menos que isto), o personagem que mais contribuiu para derrotar o monstro (que mais diminuiu a vida do monstro) e o que menos contribuiu para derrotar o monstro (que menos diminuiu a vida do monstro). Imprima mensagens na saída padrão para mostrar o que acontece ao longo da luta, como também use o método `sleep()` com valor aleatório a cada golpe para visualizar melhor a evolução da batalha. Atentem-se que quando o monstro for derrotado, os personagens devem parar suas execuções.

Em seguida, você pode deixar a luta mais divertida fazendo com que o monstro possa regenerar-se aleatoriamente quando sua vida fica menor que 30% do valor original.

OBS: submeta um arquivo zip com o nome "q2.zip" contendo os fontes da sua solução, como também um pdf/word contendo o texto da questão.