Задача: интеграция персонажей в игру

Представьте, что вы разработчик компьютерной игры «Dibablo», в которую вам поручили добавить новые типы персонажей. Ваша задача состоит в интеграции этих персонажей в игровую систему посредством использования паттерна «Адаптер».

Уже существует интерфейс “Character”, который определяет стандартные действия персонажа: перемещение move(), атака attack() и защита defend().

Типы персонажей, которые необходимо добавить в игру:  
1) Воин, который умеет перекатываться (rolling()), бить оружием (hit()) и ставить блок (block()).

2) Маг, который телепортируется (teleport()) для перемещения и кастует заклинания (castSpell()) для атаки.

3) Бард, который умеет играть музыку (playMusic()) и раздражать противников (annoy()).

4) Убийца, который умеет растворяться в тенях (stealth()) и использовать яды (usePoison()).

Необходимо создать классы всех персонажей и их адаптеры для преобразования стандартных методов интерфейса “Character” в соответствующие уникальные действия каждого персонажа.

Character:

public interface Character {

void move();

void attack();

void defend();

}