

Разработать систему классов персонажей для Ролевой игры, используя наследование, полиморфизм и инкапсуляцию и знания прошлых лекций.

Система классов должна включать в себя 2 родительских класса (враг, персонаж), и по 3 класса видов персонажа для каждого родительского класса. В сумме - 8 классов.

Классы должны быть разработаны с соблюдением принципов ООП: наследования, полиморфизма, инкапсуляции.

Каждый класс должен иметь минимум по 5 полей с различными модификаторами доступа.

Рекомендуется изучить дополнительные материалы по ООП в C#