**Exercício de Programação Orientada a Objetos (POO) em Java - Anime Naruto**

Neste desafio, vamos praticar nossas habilidades em programação orientada a objetos utilizando o anime Naruto como exemplo. Para isso, vamos criar classes em Java que representem os personagens do anime Naruto e utilizá-las para mostrar como herança e interface podem ser usadas para organizar classes relacionadas.

**Requisitos**

**Atributos do Personagem:**

* Nome (String)
* Idade (int)
* Aldeia (String)
* Jutsus (array de Strings)
* Chakra (int)

**Métodos:**

* Um construtor que inicialize os atributos do personagem.
* Um método que permita adicionar um novo jutsu ao array de jutsus.
* Um método que permita aumentar o chakra do personagem em uma quantidade específica.
* Um método que permita exibir todas as informações do personagem (nome, idade, aldeia, jutsus e chakra).

**Interface Ninja:**

**Métodos:**

* usarJutsu(): exibe uma mensagem na tela indicando que o personagem está usando um jutsu.
* desviar(): exibe uma mensagem na tela indicando que o personagem está desviando de um ataque.

**Classes:**

* NinjaDeTaijutsu: classe que representa um personagem especializado em Taijutsu.
  + Métodos:
  + usarJutsu(): exibe uma mensagem na tela indicando que o personagem está usando um golpe de Taijutsu.
  + desviar(): exibe uma mensagem na tela indicando que o personagem está desviando de um ataque usando sua habilidade em Taijutsu.
* NinjaDeNinjutsu: classe que representa um personagem especializado em Ninjutsu.
  + Métodos:
  + usarJutsu(): exibe uma mensagem na tela indicando que o personagem está usando um jutsu de Ninjutsu.
  + desviar(): exibe uma mensagem na tela indicando que o personagem está desviando de um ataque usando sua habilidade em Ninjutsu.
* NinjaDeGenjutsu: classe que representa um personagem especializado em Ninjutsu.
* Métodos:
* usarJutsu(): exibe uma mensagem na tela indicando que o personagem está usando um jutsu de Genjutsu.
* desviar(): exibe uma mensagem na tela indicando que o personagem está desviando de um ataque usando sua habilidade em Genjutsu

**Instruções**

* + Crie uma classe Personagem que atenda aos requisitos acima.
  + Crie uma interface Ninja que defina os métodos usarJutsu() e desviar().
  + Crie as classes NinjaDeTaijutsu, NinjaDeNinjutsu e NinjaDeGenjutsu, que estendem a classe Personagem e implementam a interface Ninja, cada uma com seus próprios métodos usarJutsu() e desviar().