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

Neste desafio, vamos continuar apraticar nossas habilidades em programação orientada a objetos utilizando o anime Naruto como exemplo. Agora vamos criar batalhas emocionanetes, onde ninjas poderão competir entre si.

**Requisitos**

**Atributos do Personagem:**

* Nome (String)
* Jutsus (Map - String, Integer)
* Chakra (int = 100)
* Vida (int)

**Métodos:**

* Um método que permita adicionar um novo jutsu ao Map de jutsus, preste atenção, deve utilizar a Interface "Map" que tem como chave o nome do jutso e o dano máximo que ele pode causar

**Interface Ninja:**

**Métodos:**

* usarJutsu(): exibe uma mensagem na tela indicando que o personagem está usando um jutsu, infere um jutso contra o inimigo para causar danos ao mesmo e desconta 1o pontos de chakra de quem usa o jutsu.
* desviar(): exibe uma mensagem na tela indicando que o personagem está desviando de um ataque, caso ele tenha sucesso ao desviar ele não perde vida, caso contrário, ele perde vida, o dano causado será o equivalente ao dano do jutso recebido.

**Classes:**

* NinjaDeTaijutsu: classe que representa um personagem especializado em Taijutsu.
  + Métodos:
  + usarJutsu()
  + desviar()
* NinjaDeNinjutsu: classe que representa um personagem especializado em Ninjutsu.
  + Métodos:
  + usarJutsu()
  + desviar()

**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 que estendem a classe Personagem e implementam a interface Ninja, cada uma com seus próprios métodos usarJutsu() e desviar().
  + Ninja só pode atacar enquanto tenha chakra, a cada golpe ele deve perder uma quantidade de chakra
  + Se o ninja zerar a vida ou não puder mais atacar ele perde
  + Você pode definir regras de dano causado e defesa conforme achar melhor

**Desafio**

**Crie uma Classe Jutso com os atributos minimos**

* + Dano (int)
  + ConsumoDeChakra (ind)

Agora use esta classe para atacar seus oponentes, mas com uma observação, não deixe de usar a interface Map! Ao invés do Map conter apenas o nome e dano do jutsu, agora ela irá conter um nome e uma instância da classe Jutsu! Faça uma manipulação para quando você usar um jutsu!