

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

1. Crie uma classe `Personagem` que atenda aos requisitos acima.
2. Crie uma interface `Ninja` que defina os métodos `usarJutsu()` e `desviar()`.
3. 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()`.