Explicación de las clase Item, Armadura, Arma y Consumible

Como las clases Armadura, Arma y Consumible cuentan con varios atributos comunes se ha creado la clase Item como clase padre

Clase Item:

* + - Atributos:
      * + private String nombre
        + private String description
        + private ArrayList<String> requisitoCategoria —> Sirve para saber que personajes pueden usar dicho ítem
        + private int requisitoNivel —> Para saber a partir de que nivel se puede usar
        + private int precioCompra
        + private int precioVenta
        + private int tipoItem —> Usado en los estados del juego para su tratamiento. 0 consumible, 1 arma y 2 armadura
    - Métodos:
      * + Getters and Setter para manejo de atributos anteriores (encapsulación)

De dicha clase heradan las siguientes:

Clase Arma:

* + - Atributos:
      * + private int danyo
        + private int critico

Clase Armadura:

* + - Atributos:
      * + private int defensa

Clase Consumible:

* + - Atributos:
      * + private int ph —> Vida que cura
        + private int pm —> Mana que restaura
        + private int num —> numero actual de ese tipo de consumible
        + private int capacidad —> Numero máximo de ese tipo de consumible

Estas tres clases contienen como métodos solo los Getters and Setters