EXERCÍCIO 3 JAVA - Instruções

Implemente um sistema que representa a colaboração entre classes java de game de personagens.

Haverão 3 classes:

**Personagem:** Possuirá os atributos, Raça, Vida, PontosAtaque, CapacidadeDefesa e se é Premium ou não.

**CampoBatalha:** Possuirá um método denominado **combate()** que receberá dois argumentos (parâmetros): atacante e atacado, ou seja, receberá dois **Personagens** onde o primeiro a ser passado atacará o segundo. O ataque funciona da seguinte maneira: caso os pontos de ataque do atacante sejam maiores que a capacidade de defesa do oponente então os pontos de ataque serão descontados da vida do adversário. Caso o ataque não seja maior, então não será diminuida a vida do oponente mas sim descontado metade dos pontos de ataque na defesa do personagem atacado. Após executar o método combate(), deve-se retornar **true** caso o personagem atacado já tiver com sua vida esgotada ou false caso ainda sobreviveu ao ataque.

**Principal:** Faça testes na classe **Principal** simulando vários personagens recebendo e realizando sucessivos ataques.

DESAFIO:

Aprenda a implementar testes unitários com JUNIT e teste na classe **Principal**  se seu programa está funcionando conforme o esperado.