

Atividade AutoInstrucional

Crie uma classe de nome Personagem com os atributos e métodos:

```
class Personagem{
protected:
    int codigo;
    char nome[20];
    char armaAtual[12];
    int qtMunicao;
public :
    trocarArma();
    atirar();
    recarregar();
}
```

A quantidade de munição é mesma em todas as armas;

Quando atirar, a quantidade de munição deve ser reduzida; deve ser verificado se existe munição antes do tiro;

Quando recarregar, completa-se o carregador de acordo com a quantidade de munição;

Existem 4 tipos de arma: Pistola, Carabina, Fuzil, Metralhadora. Crie uma lista enumerada.

O Carregador suporta 16 cartuchos;

Existem dois tipos de personagem: Policial e Bandido;

Na Classe policial, deve possuir atributos que represente sua patente (soldado, cabo, sargento ou tenente) e quantos anos possui de serviço na corporação. Na classe bandido deve possuir atributos que represente se já foi preso (boolean), quantos anos cumpriu de reclusão (int), grau de periculosidade (de 1 a 10).

Crie uma hierarquia de herança:

