Examen final B

Fundamentos de programación orientada a objetos

**Roles en un Videojuego**

**Objetivo**: Implementar un sistema de roles para personajes usando herencia múltiple, resolviendo ambigüedades y usando clases abstractas.

**Descripción**:

1. Crea las clases base:
   * Guerrero:
     + Método: atacarConEspada().
   * Mago:
     + Método: lanzarHechizo().
   * NPC:
     + Método: hablar() (retorna string).
2. Define las clases derivadas:
   * Archimago (hereda de Mago y Guerrero):
     + Método propio: usarHechizoEspada().
   * JugadorHibrido (hereda de Guerrero y NPC).

**Preguntas teóricas**:

* Si Guerrero y NPC tienen un método mostrarEstado(), ¿cómo se resuelve la ambigüedad en JugadorHibrido?
* Propón una **clase abstracta** Personaje con métodos virtuales puros (moverse(), recibirDano()). ¿Cómo afecta esto a las clases derivadas?