

Esercizio 1: *Squadra di calcio in Python – Classi, Ereditarietà e Polimorfismo*

Scrivere un programma in Python che simuli una squadra di calcio utilizzando i concetti di:

- Classe base e classi derivate
- Ereditarietà
- Polimorfismo

1. Classe base `Giocatore`

Crea una classe `Giocatore` con:

- Attributi: `nome` (stringa), `numero` (intero)
- Metodo `descrizione()` che stampa: `"NOME (#NUMERO) è un giocatore di calcio."`

2. Classi derivate

Crea tre classi che ereditano da `Giocatore`:

- `Portiere`
- `Difensore`
- `Attaccante`

In ognuna, sovrascrivi il metodo `descrizione()` con un messaggio personalizzato, ad esempio:

- `"NOME (#NUMERO) è il portiere: difende la porta."`
- `"NOME (#NUMERO) è un difensore: protegge la difesa."`
- `"NOME (#NUMERO) è un attaccante: cerca il gol."`

3. Metodo `azione()`

Aggiungi in ogni classe un metodo `azione()` che descriva un'azione tipica del ruolo:

- `Portiere` → `"para un rigore"`
- `Difensore` → `"fa un tackle"`
- `Attaccante` → `"segna un gol"`

4. Simulazione della squadra

Nel blocco principale del programma:

- Crea una lista chiamata `squadra` con almeno 3 giocatori di ruoli diversi
- Usa un ciclo `for` per:
- Stampare la descrizione di ogni giocatore
- Stampare l'azione corrispondente