



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