**Desafio**

No mundo dos RPGs, a criação do personagem é um momento importante e emocionante para os jogadores! Durante esse processo, o jogador deve escolher o nome, a raça, a classe e outras características importantes para o personagem.

Crie uma classe chamada "**Personagem**" que tenha os seguintes atributos:**nome (string), raça (string), classe (string), nível (inteiro), vida (inteiro) e mana (inteiro)**. A classe deve ter um construtor que recebe como parâmetros o nome, a raça e a classe do personagem. O nível e a vida devem ser iniciados com valores padrão (1 e 10 , respectivamente). Além disso, crie um método chamado "exibir\_status" que exibe na tela o nome, a raça, a classe, o nível, a vida e a mana do personagem.

**Entrada:**

A entrada deve conter as informações necessárias para a criação do personagem, como nome, raça e classe.

**Saída:**

A saída deve conter a frase "Status:" seguida das informações do método "exibir\_status", ou seja, deve exibir na tela o nome, a raça, a classe, o nível e a vida do personagem. Conforme exemplos abaixo.

**Exemplos**

A tabela abaixo apresenta exemplos com alguns dados de entrada e suas respectivas saídas esperadas. Certifique-se de testar seu programa com esses exemplos e com outros casos possíveis.

| **Entrada** | **Saída** |
| --- | --- |
| bjorn anão guerreiro | Status: Nome:bjorn Raça:anão Classe:guerreiro Nível:1 Vida:10 |
| veniCaçador elfo mago | Status: Nome:veniCaçador Raça:elfo Classe:mago Nível:1 Vida:10 |
| sorth goblin paladino | Status: Nome:sorth Raça:goblin Classe:paladino Nível:1 Vida:10 |

Código

using System;

class Personagem

{

public string Nome { get; set; }

public string Raca { get; set; }

public string Classe { get; set; }

public int Nivel { get; set; } = 1;

public int Vida { get; set; } = 10;

public Personagem(string nome, string raca, string classe)

{

this.Nome = nome;

this.Raca = raca;

this.Classe = classe;

}

public void ExibirStatus()

{

Console.WriteLine("Status:");

Console.WriteLine("Nome:" + Nome);

Console.WriteLine("Raça:" + Raca);

Console.WriteLine("Classe:" + Classe);

Console.WriteLine("Nível:" + Nivel);

Console.WriteLine("Vida:" + Vida);

}

}

class Program

{

static void Main()

{

Personagem P = new Personagem(

Console.ReadLine(),

Console.ReadLine(),

Console.ReadLine()

);

P.ExibirStatus();

}

}