

## Decorator

Спроектируйте систему профессий для RPG игры. Профессия в игре - это аналог игровых уровней. После получения каждой следующей профессии персонаж пользователя приобретает (усовершенствует) свои характеристики.

Например:

Человек воин имеет скорость перемещения 30 единиц, но после получения профессии «лучник» на его скорость влияет модификатор +20. Если бы он стал не лучником, а меченосцем, то его модификатор скорости был бы меньше на 10 единиц по сравнению с человеком воином.

### Описания всех профессий

Название профессии	Родительская профессия	Модификаторы			
		Атака	Скорость	Здоровье	Защита
Человек	нет	+20	+20	+150	+0
Человек воин	человек	+20	+10	+50	+20
Меченосец	Человек воин	+40	-10	+50	+40
Лучник	Человек воин	+20	+20	+50	+10
Всадник	Меченосец	-10	+40	+200	+100
Эльф	нет	+15	+30	+100	+0
Эльф воин	Эльф	+20	-10	+100	+20
Эльф маг	Эльф	+10	+10	-50	+10
Арбалетчик	Эльф воин	+20	+10	+50	-10
Злой маг	Эльф маг	+70	+20	+0	+0
Добрый маг	Эльф маг	+50	+30	+100	+30

Необходимо спроектировать архитектуру этого приложения, используя паттерн «Decorator». В этом случае при перемещении персонажа будут вызываться методы Move из всех внутренних объектов и к «0» будет применяться модификатор скорости.