

Exercício

- Implemente o código do diagrama que está no próximo slide. Trata-se de um espécie de jogo de Luta.
 - A classe Lutador é abstrata tem os atributos de qualquer lutador. Todo lutador inicia recebendo um nome, sempre com energia = 100.0, e possui o golpe soco que deve remover 5.5 de energia do oponente. Deve ter o método `__str__()` retornando uma string com o nome e energia do lutador.
 - A classe **Boxeador** é um **mixin** tem o golpe cruzado, que deve retirar 10.2 da energia do oponente, e o golpe ganho deve retirar 20.8 da energia do oponente.
 - A classe **Muay_Thai** é um **mixin** tem o golpe chute_alto que remove 15.4 da energia do oponente
 - A classe **Jujitsu** é um **mixin** tem o golpe chave_braco que remove 100 de energia do oponente
 - A classe **MMA** é filha de **Muay_Thai** e **Jujitsu**, possui o golpe superman_punch que retira 53,2 de energia do oponente
- Faça uma classe por vez, iniciando sempre pelas pais. Teste cada uma das classes separadamente.
- Depois de testar todas as classes, use este arquivo `main.py`
- Crie mais uma classe de Lutador com um golpe específico a sua escolha, a classe MMA deverá herdar dessa classe criada. Use esse golpe no arquivo [main.py](#)

Programação O. O.

