

## DESCRIÇÃO DO DESAFIO

### PASSO A PASSO

☐ Cria a interface **Ninja** que vai ser implementada por todas as outras

☐ Crie as classes **NinjaBásico** e **NinjaAvançado** implementando a interface

☐ Crie um atributo na classe avançada chamado **especialidade**

☐ Adicione um construtor para inicializar esses atributos e implemente os métodos da interface para mostrar as informações e executar a habilidade.

### DESCRIÇÃO DO DESAFIO

Você vai criar um programa que gerencia diferentes tipos de ninjas, cada um com suas habilidades e informações. O objetivo é utilizar interfaces e polimorfismo para lidar com diferentes tipos de ninjas e suas habilidades.

1. Crie uma **interface** chamada **Ninja** com dois métodos: `mostrarInformacoes()` para mostrar detalhes do ninja e `executarHabilidade()` para fazer o ninja usar sua habilidade.
2. Crie uma **classe** chamada **NinjaBásico** que implementa a interface **Ninja**.
3. Crie uma **classe** chamada **NinjaAvançado** que também implementa a interface **Ninja**. Além dos atributos nome, idade e habilidade, esta classe deve ter um atributo adicional chamado **especialidade** (uma habilidade especial do ninja).
4. Mostre as informações e execute as habilidades de cada ninja usando os métodos que você implementou.

### QUER MAIS DIFICULDADE?

Como desafio extra, defina um enum chamado `TipoHabilidade` com diferentes tipos de habilidades como `TAIJUTSU`, `NINJUTSU`, `GENJUTSU`, `KATON`, e `RINNENGAN`. Utilize esse enum nas classes **NinjaBásico** e **NinjaAvançado** para representar o tipo de habilidade de cada ninja.

