

## DESCRIÇÃO DO DESAFIO

### PASSO A PASSO

### DESCRIÇÃO DO DESAFIO



Crie um programa em Java para gerenciar informações de ninjas utilizando herança. Desenvolva uma classe base chamada Ninja e uma subclasse chamada Uchiha.

1. **Na classe Ninja, defina os atributos** nome (String), idade (int), missao (String), nivelDificuldade (String) e statusMissao (String). Adicione um método chamado mostrarInformacoes() que exibe todos esses atributos.
2. **Crie uma subclasse chamada Uchiha** que herda de Ninja. Adicione um atributo adicional habilidadeEspecial (String) e um método chamado mostrarHabilidadeEspecial() para exibir a habilidade especial do ninja.
3. **Sobrescreva o método mostrarInformacoes()** na classe Uchiha para incluir também a habilidade especial

### QUER MAIS DIFICULDADE?

Como desafio adicional, implemente um menu interativo utilizando a classe Scanner para permitir ao usuário escolher entre diferentes opções, como exibir informações de todos os ninjas, adicionar novos ninjas ou atualizar as habilidades especiais. Isso ajudará a praticar o uso de entrada do usuário e controle de fluxo no programa.