***Exercícios***

1. Atualize a classe Jogo, escrevendo um loop de repetição que termina em uma das seguintes condições:

* + energia <= 0;
  + fome == 10;
  + sono == 10.

Em seguida,crie uma interface utilizando prompts de comando (JOptionPane) que possibilite o usuário escolher qual dos métodos o personagem irá utilizar. Implemente essa interface dentro do loop de repetição criado na classe Jogo.

2. Adicione um método à classe Personagem que exibe o estado (valores de energia, fome e sono) dos objetos. Chame ele em cada método existente na sua classe. Ele deve exibir o nome do personagem seguido dos valores atuais de cada atributo.

3. Adicione um novo atributo, chamado experiencia, para a classe Personagem. O valor inicial deste atributo será 0. Para cada caça o atributo experiencia deve ser incrementado em 1. Em seguida, adicione uma nova condição de parada ao loop de repetição, que deve parar se experiencia = 10. Dessa forma, o jogador tem como objetivo realizar 10 caças para acumular 10 pontos de experiência, sem atingir os limites de fome ou sono e sem que sua energia chegue à 0.