**Самостоятельная работа по теме структуры**

В скором времени в Паллет Таун состоится ежегодный турнир покемонов. Руководство назначило вас контролёром. Ваша задача стоять на входе и допускать до участия в соревнованиях только тех покемонов, чей общий рейтинг **не меньше 10** (по правилам турнира считается, что, если общий рейтинг покемона меньше 10, он ещё слишком мал и слаб для участия в турнире, и это может повредить его здоровью). Так как это довольно престижный турнир, не исключено, что владельцы покемонов могут обвинить вас в том, что вы намеренно не пропустили покемона, который подходит. Во избежание неприятных ситуаций **вам нужно подробно рассказать про каждого покемона, вывести формулу подсчёта общего рейтинга и в конце наложить резолюцию, подходит ли данный покемон для участия в турнире.**   
  
К вам подошёл человек с *N* покемонами, необходимо дать подробную информацию по каждому покемону и заключить, подходит ли он для участия в турнире.

**Критерии оценки покемона:**

**Имя:** не влияет  
**Вес:** если вес покемона больше 30 и меньше 100, +1 балл  
**Тип покемона:** в этот раз +1 балл получают покемоны психического (PSYCHO), ледяного (ICE) и волшебного (FAIRY) типов, все остальные типы баллов не получают  
**Очки здоровья:** от 50 до 100 очков +1 балл, не менее 100 хп +2 балла  
**Урон:** от 10 до 30 включительно +1 балл, более 30 +2 балла  
**Защита:** от 10 до 30 включительно +1 балл, более 30 +2 балла  
**Супер-атака:** менее 100 -1 балл, от 100 до 150 +1 балл, более 150 +2 балла  
**Супер-защита:** менее 100 -1 балл, от 100 до 150 +1 балл, более 150 +2 балла  
**Скорость:** от 10 до 15 единиц +1 балл, более 15 +2 балла

Для решения данной задачи необходимо использовать структуру. Описание полей структуры *pokemon*:  
 *string name* – имя покемона

*double weight* – вес покемона

*pokemon\_type type* – тип покемона, используется перечисление

*int hp* – очки здоровья покемона

*int damage* – урон, который наносит покемон за одну атаку

*int defence* – защита покемона (урон, который он может отразить)

*int super\_attack* – урон от супер-атаки

*int super\_defence* – супер-защита (поглощение урона от супер-атаки)

*int speed* – скорость покемона

*enum class pokemon\_type{*

*ELECTRIC = 1,*

*PSYCHO,*

*ICE,*

*DRAGON,*

*DARK,*

*FAIRY*

*};*

В качестве информации о типе покемона нужно вывести число, нумерация начинается с единицы.

**Входные данные:**

В первой строке содержится число *N* – количество покемонов. Далее следует N строк – информация о каждом покемоне

**Выходные данные:**

Вам необходимо вывести *3 \* N* строк. Для каждого покемона: в первой строке его характеристики, во второй строке формула подсчёта очков и общий рейтинг, в третьей строке ваше решение – *“Допущен”* или *“Не допускается”.*

**Пример:**

**Входные данные:**

Bulbasaur 1 ICE 1 1 1 1 1 1

Pickachu 75 ELECTRIC 150 40 70 101 250 10

**Выходные данные:**

Имя: Bulbasaur, вес: 1, тип: 3, здоровье: 1, урон: 1, защита: 1, супер-атака: 1, супер-защита: 1, скорость: 1.

Вес 0 баллов, тип +1 балл, хп 0 баллов, урон 0 баллов, защита 0 баллов, супер-атака -1 балл, супер-защита -1 балл, скорость 0 баллов = -1.

Не допущен.

Имя: Pickachu, вес: 75, тип: 1, здоровье: 150, урон: 40, защита: 70, супер-атака: 101, супер-защита: 250, скорость: 10.

Вес +1 балл, тип 0 баллов, хп +2 балла, урон +2 балла, защита +2 балла, супер-атака +1 балл, супер-защита +2 балла, скорость +1 балл = 11.

Допущен.

Код доступен на github: