Цикл игры

1. Приветственное слово об игре (console\_draw)
2. Выберите персонажа (список с описаниями героев) (console\_draw, создаётся class player:…)
3. Выберите монстра (список монстров с описаниями, можно так же добавить опцию выбора рандомного монстра) (создается class выбранного monster:…)
4. Создается class UI с передачей в него референсов созданных классов player и monster
5. Запускаем main и функцию которая работает с UI и console\_draw и выводит на экран опции выбора действий
6. Бой закончен, делаем опцию либо закончить игру, либо начать заново

P. S. Между пунктами желательно вызывать console\_draw с пояснениями и обложкой для игрока.

Более детальное описание рабочего цикла

2. Console предлагает выбор : нажмите 1, чтобы выбрать warrior (пока плееров других нет будет только этот выбор для теста)

3. Console предлагает выбор : нажмите 1, чтобы выбрать dragon (тоже самое, пока только 1 для теста, потом увеличим выбор)

4. UI хавает созданные классы

5. //ЭТОТ ПУНКТ ПОВТОРЯЕТСЯ В ЦИКЛЕ ПОКА КТО НИБУДЬ НЕ УМРЕТ

console предлагает выбор: нажмите 1, чтобы дать монстру по голове, нажмите 2, чтобы поставить защиту и не огрести. В зависимости от выбранного вызываются методы из UI, которые корректируют характеристики монстра. Далее console пишет, что сделал монстр и вызывается метод UI, который корректирует уже героя. При этом надо в консоли информировать о состояниях героя и монстра

6. Результаты боя и прощальное слово от консоли

ЖЕНЯ я сделаю функции UI которые заточены под выше описанный цикл, включая варианты ответов (1, 2 и тд), а ты сделай пожалуйста реализацию консольки под это все, и чтобы она считывала ввод ( то есть я буду вызывать функции из UI с параметрами — функциями console\_draw)