

Homework

Домашно симуляция на CS битка в **конзолата на VSCode (без html и css)**

Правила:

Създават се два отбора (Контри или Терористи) - от играчи с произволен брой: 1,3 или 5 играча за всеки отбор.Двата отбора винаги са с равен брой играчи.

Всеки играч има следните характеристики:

1. Име на играча
2. живот - 0 -100
3. точност при изстрел - 1 - 100%
4. защита - 0-50% - (намаля **щетите**, ако играча е уцелен от противник със съответния процент)
5. оръжие

Оръжието има следните характеристики:

1. калибър на куршума - от 1 до 50 - **/щети/**(ако бъде оцелен играч се намалят неговите точки от живота със съответния брой)
2. шанс за засечка - от 1 до 50
3. брой патрони - 5 - 20

Създава се симуляция, при която се играят брой рундове, равен на броя на играчите от един отбор (1,3 или 5). Във всеки от тези рундове се взимат рандом играчи от всеки отбор и се провежда битка само с тези играчи.

В битка между двама играчи от всеки отбор се редуват да стрелят по другия, взимайки предвид всички характеристики на играча и оръжието. Битката се играе до смърт на някой от двата играча.

В конзолата се принтира информация за всеки рунд и всеки изстрел:

1. Кой произвежда изстрела - при засичане на оръжието излиза съответното съобщение. Ако патроните са свършили, играча не може да произведе изстрел.
2. Живот на обстрелвания след изстрела (В зависимост от защитата - обстрелвания може да избегне куршума със съответния процент)
3. Брой патрони на играча, който стреля

Рунда се играе до смърт на някой от играчите. Оцелелия се връща в отбора си и може да бъде изтеглен за следващ рунд.

Играта се играе, докато един от отборите остане без играчи.

Насоки: Създайте конструктор за всеки вид обект, който ще имате - Играч, Отбор, Оръжие. Характеристиките са ви дадени за всеки обект, трябва да помислите какво поведение може да има, т.е. какви функции са нужни. След като решите задачата с конструктор функции, направете същото с es6 класове.

За тази задача НЕ СЕ ИЗИСКВА НАСЛЕДЯВАНЕ.