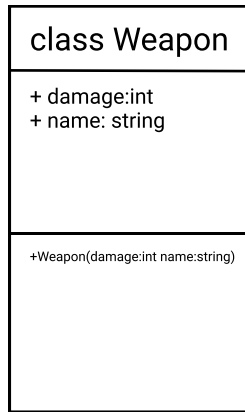
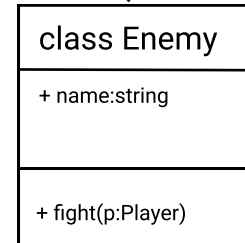
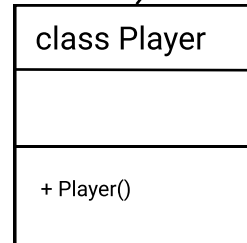
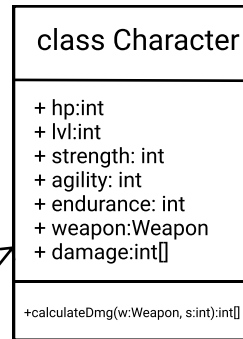


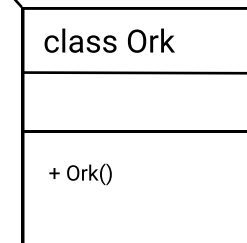
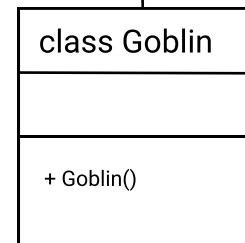
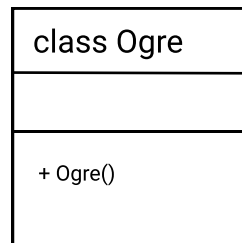
Hozd létre az UML diagram alapján az osztályokat!



A Player konstruktorában állíts be tetszőleges értékeket a hp, lvl, strength, agility, endurance, és weapon változóknak!
A damage-t számold ki a strength és a Weapon alapján.



A fight() függvény létrehozását teljesen rád bízom.
Annyit lehet tudni, hogy minden ellenség rendelkezik vele, és hogy egy Player objektumot kell kapnia.
Az aktuális ellenséget (tehát akinek az értékeire this-el fogtok hivatkozni) össze kell hasonlítani a p-vel amit megkaptott.
Az összehasonlítás módja rátok van bízva, de értékelem a kreatív, kicsit összetettebb megoldásokat.



A szörnyek konstruktorában állíts be tetszőleges értékeket a változóknak, például:

```
public Ogre(){
    this.name = "Ogre";
    this.hp = 500;
    this.lvl = 3;
    this.strength = 50;
    this.agility = 5;
    this.endurance = 100;
    this.weapon = new Weapon(100, "bunkósbot");
    this.damage = this.calculateDmg(this.weapon, this.strength);
}
```