

/*

Напишите консольную программу, которая будет считать модифицированные характеристики предметов.

Есть инвентарь, в котором хранится несколько предметов разного свойства, которые имеют общие характеристики (название, тип, уровень (целое число), редкость (Common, Rare, Epic))

и числовые <double> характеристики, специфичные для каждого типа (например, урон у оружия или уровень защиты у брони).

Также есть модификаторы (Buffs), которые имеют фильтры по характеристикам предметов. Например "уровень больше N" или "редкость равна Rare". Фильтров может быть несколько.

Программа должна заполнять инвентарь, создавать модификаторы и выводить на экран значение модифицированных характеристик для всех предметов.

Входные данные:

Инвентарь:

```
{ident: "axe_01", type: Melee, level: 3, rarity: Common, damage: 12.0, speed: 0.9 },  
{ident: "revolver_01", type: Range, level: 5, rarity: Common, damage: 42.0, speed: 2.0 },  
{ident: "revolver_02", type: Range, level: 3, rarity: Rare, damage: 50.0, speed: 2.1 },  
{ident: "machinegun_01", type: Range, level: 5, rarity: Epic, damage: 83.1, speed: 10.0 },  
{ident: "jacket_01", type: Armour, level: 2, rarity: Common, protection: 2.0 },  
{ident: "bulletproof_vest_01", type: Armour, level: 5, rarity: Rare, protection: 30.0 }
```

Модификаторы:

```
{ ident: "eagle_eye", filters: [{"level", ">=", 4}, { "type", Range}], type: DamageBuff, value: 10 },  
{ ident: "donatium_steel", filters: [{"rarity", Rare}], type: ProtectionBuff, value: 15 },  
{ ident: "rage_drink", filters: [{"type", Range}, {"type", Melee}], type: SpeedBuff, value: 0.4 }
```

P.S. Рекомендуется использовать C++17 или новее

*/