|  |
| --- |
| Домашнее задание |

**Результат**

ССЫЛКА на гитхаб (файл readme.md или код, или залейте туда docx pdf)

**ЗАДАНИЕ**

Описать пример(в словесной или (и) в форме кода) применения модификаторов доступа класса (public, private, protected)

[https://github.com/makarova1507ana/python323/blob/main/%D0%9E%D0%9E%D0%9F/lesson6.py](https://github.com/makarova1507ana/python323/blob/main/ООП/lesson6.py) пример из урока

**Дополнительно задание (необязательно)**

Создать класс Enemy (здоровье=50 и наносимый урон) с методом атаковать(уменьшает 10 HP)

Создать класс Player (здоровье=100, инвентарь) для инвентаря реализовать геттер и сеттер), с методоми защищаться(Блокирует 5Hp) и атаковать (уменьшает 10 HP)

Создать класс weapon (урон) и нанести урон

Создать потомка knife и метод ближняя атака атака

Создать потомка Pistol и метод дальняя атака

Создать потомка pistol\_bayonet наследовать от knife и Pistol (умеет переключать режимы ближнего и дальнего боя)

Реализовать игру по ходам:

первый ходит враг

игроку предлагается выбор защищаться или атаковать

\*случайным образом раз в 5 ходов в инвентарь к игроку попадает оружие, оружия повторяться не могут