**Part 1: Hero Class**

1. Sukurkite objekto "Hero" klasę. Konstruktoriuje priskirkite atributus name, lifes: 100;
2. Objekto klasėje "Hero", pridėkite nauja atributą actions, kuris būtų masyvo tipo, su veiksmais kuriais gali herojus atlikti. Pvz, walk, jump, fight ir t.t.
3. Objekto klasėje "Hero" pridėkite metoda "greetings", kuris išspausdintų herojaus pasveikinima. "Greetings from hero {heroName}".
4. Objekto klasėje "Hero" pridėkite metoda "greetingsTo", kuris priimtų argumentą name, ir atspausdintų ekrane: "Hello dear ${name}, greetings from ${heroName}!". Jei šis metodas pašaukiamas be argumentų, tuomet jis pašaukia: kita objektui priklausantį greetings() metodą, aprašytą prieš tai.
5. Objekto klasėje "Hero" pridėkite metoda "damage()" , kuris priimtų argumenta skaičių, ir tą skaičių atimtų iš turimų herojaus gyvybių.
6. Objekto klasėje "Hero" pridėkite metoda "heal()", kuris priimtų parametrą skaičių ir pridėtų jį prie hero gyvybių.
7. Objekto klasėje "Hero" pridėkite du atributus, postionX ir positionY su pradinėmis 0 reikšmėmis.
8. Objekto klasėje "Hero" pridėkite atributa "gold"
9. Objekto klasėje "Hero" pridėkite metoda "getCoordinates()" kuris išspausdintų herojaus koordinates ir jas gražintų kaip objektą {x: number, y: number};
10. Objekto klasėje "Hero" pridėkite atributą "bag", kuris būtų tuščias, masyvas.
11. Objekto klasėje "Hero" sukurkite metodą "walk", kuris priimtų du argumentus: direction ir steps. Direction gali būti tik tokios reikšmės: left, right, up, down. Steps gali būti skaičiai nuo 1 iki 5; Ši mestodas turi priklausomai nuo krypties atitinkamai pakoreguoti postionX arba positionY koordinates.
12. Objekto klasėje "Hero" pridėkite metoda "status()", kuris išspausdintų Herojaus varda, kiek gyvybių ir gold šiuo metu herojus turi ir kuprinės turinį.
13. Sukurkite kelis herojaus instance’us su Hero klase, panaudodami klasės konstruktorių.
14. Pakvieskite herojų sveikinimus.

**Part 2: Find treasure**

1. Sukurkite kintamajį chest, kuris būtų masyvo tipas ir viduje turėtų reikšmes: trap, 5gold, 20gold, emerald, potion, sandwich, snake, spider;
2. Objekto klasėje "Hero" sukurkite metodą "openChest" kuris priimtų viena argumentą chest ir iš jos ištrauktų random elementą. Atitinkamai nuo elemento, reikia pamodifikuoti herojaus atributus. trap: -20hp, snake: -10hp, spider: -5hp; emerald, potion, sandwich įdėti į kuprinę, ir 5gold + 5gold ir t.t.
3. Duotas lobių žemėlapis su koordinatėmis kuriuose yra paslėpti lobiai. {10: 15}, {0: 1}, {-20: -5}, {-10: -5}, {0:0}. Parašykite skripta, kuris tiek kartų šauktų walk metodą su atitinkamais parametrais, kad herojus aplankytu visus taškus. Aplankius paskutinį tašką išspausdinkite herojaus statusus.

**Part 3: Hero game (papildoma užduotis, nebūtina daryti)**

1. Sukurkite funkcija game, kuri random sugeneruotų penkis taškus su koordinatėmis.
2. Atitinkamai automatiškai šauktų tiek walk metoda, kad aplankytų visus taškus ir ieškotų ten lobio (call dig).
3. Jei Herojus mirtų iki kol aplankys visus taškus sustabdykite funkcijos veikimą ir išspausdinkite tekstą, kad herojus mirė.
4. Jei herojus aplankė visus taškus, išspausdinkite jo status ir kuprinę kokį lobį surinko.

\*/