**ПЛАН**

**Этап 1: Подготовка и проектирование**

* Определение требований и функциональности
* Проектирование архитектуры приложения
* Настройка среды разработки и системы контроля версий

**Этап 2: Реализация базовой функциональности**

* Создание базового класса Hero с основными атрибутами
* Реализация абстрактного метода attack()
* Создание класса Warrior как конкретной реализации Hero
* Реализация системы расчета урона со случайным элементом
* Добавление проверки состояния героя (is\_alive)

**Этап 3: Разработка игрового движка**

* Создание класса Game для управления игровым процессом
* Реализация поочередности ходов игроков
* Разработка основного игрового цикла
* Добавление системы вывода информации о состоянии игры

**Этап 4: Пользовательский интерфейс и взаимодействие**

* Реализация ввода имени героя от пользователя
* Добавление информативных сообщений о ходе игры
* Создание понятного интерфейса с разделителями и форматированием
* Реализация системы оповещения о победителе

**Этап 5: Тестирование и отладка**

* Модульное тестирование отдельных компонентов
* Интеграционное тестирование всего приложения
* Балансировка параметров игры (здоровье, сила атаки)

**Этап 6: Рефакторинг и улучшения**

* Приведение кода в соответствие с принципами SOLID
* Добавление комментариев и документации
* Улучшение читаемости кода
* Оптимизация производительности при необходимости

**Этап 7: Финальная проверка и документирование (1 день)**

* Создание README с инструкцией по запуску
* Написание документации по использованию
* Финальное тестирование всего функционала
* Подготовка к демонстрации проекта