**Домашнее задание на практику №1.**

# Задание 1.

Вы - подающий надежды разработчик, которому предстоит написать свою первую игру. Обладая базовыми навыками проектирования, вы решили, что начнёте с написание первых трёх классов в игре:

1. Персонаж;
2. Противник;
3. Оружие;

Все три класса наследуются от базового класса GameObject. Для каждого класса вы описали соответствующее содержание.

Персонаж имеет: *имя, очки здоровья, очки опыта, текущий уровень, силу атаки и уровень защиты*.

Противник имеет: *название, очки здоровья, силу атаки и уровень защиты*.

Оружие имеет: *название, силу атаки, стоимость, требуемый уровень для персонажа*.

По данному описанию реализуйте соответствующие классы и их свойства, выбирая правильные типы переменных, на языке Java.

В любом классе создать один метод, который возвращает любое соответствующее свойство.

Например, в оружие создать метод, который возвращает силу атаки.

Подсказка: *тип возвращаемого значения располагается перед названием метода (***public int** getHP()*)*

# Задание 2.

В классе “персонаж” создать метод, который по полученному значению требуемого уровня оружия проверяет может ли игрок его экипировать (выводит сообщение на экран).

Подсказка: *уровень персонажа должен быть не меньше требуемого уровня у оружия.*

# Задание 3.

Создать два *объектных* массива: один с объектами типа “Противник”, второй с “Оружие”. При помощи цикла for заполнить оба массива десятью объектами со случайными значениями имён и характеристик. После чего, при помощи цикла foreach вывести их данные в консоль.

Подсказка: *для случайного выбора имён лучше создать отдельный массив типа String[] и использовать метод random.nextInt(длина массива).*

# Что требуется в отчёте

1. Текст заданий;
2. Листинг выполненного кода у каждого задания.
3. Для задания 2 и 3 показать результат выполнения в виде скриншота консоли.