

Vytvořte simulaci turnaje bojovníků.

Třída: Bojovník

Bojovník je definován svými parametry: name, attack, deff, hp, int – Private Set

Bojovník má metody pro: Generování náhodného attack,deff,hp,int. Metodu ToString. Metodu pro odebrání HP.

Třída: Souboj

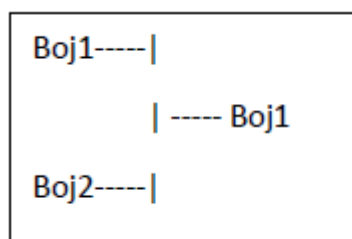
Souboj slouží k simulaci vlastního souboje **dvou bojovníků** na základě daných parametrů. Libovolná implementace. Např. náhodné generování kdo útočí na základě INT. Případně útok navíc. Critical hity atp. Navrácení vítěze

Třída: Turnaj

Tato třída slouží k samotnému sestavení turnajového pavouka, pro inicializaci bojů a pro ukládání informací o vítězích/boji. Ukládáte dvojice bojovníků a vítěze pro každé kolo pavouka. Abychom na konci mohli zjistit, kdo s kým bojoval a jak dopadl.

Metody:

- 1) **CreateTournamentTree** Inicializace pavouka (inicializace Soubojů podle listu bojovníků) - + kontrola zdali je sudý počet
- 2) **GetWinners** Metoda pro nastavení a získání vítězů – pro nové kolo pavouka. Zároveň je zde kontrola, jestli nemáme hlavního vítěze.
- 3) **Start** Metoda pro run turnaje – kontrola pavouků tj. po simulaci vezme vítěze – předá je metodě z bodu dva a ta vrátí list bojovníků pro další kolo, dokud nebude vítěz.
- 4) **PrintTournament** Metoda, která zobrazí celého pavouka viz níže. (vypisuje a může vracet jako string)



V hlavním programu vytvořte 8 bojovníků – dejte je to listu a tento list předejte Turnaji – následně turnaj spusťte