

Задача 1. Да се създаде клас **Hero**, който:

А) съдържа полета:

- **mName** – име на героя;
- **mHealth** – число, репрезентиращо оставащия живот на героя, в интервала [0, 100];
- **mWeapon** – име на оръжие;
- **mAttack** – число, репрезентиращо атаката на героя, в интервала [0, 200]. Атаката се определя еднозначно от оръжието.

Името на героя и името на оръжието му трябва да могат да се променят от функции извън класа.

Б) съдържа методи:

- **heal(double addedHealth)** – увеличава живота на героя с addedHealth;
- **hurt(double takenHealth)** – намалява живота на героя с takenHealth;
- **takeWeapon(char* nameOfWeapon, double attack)** – заменя текущото оръжие на героя с nameOfWeapon и атаката с attack.

В) реализира **гетъри** и **сетъри** за всички полета на класа;

Г) реализира **Голямата четворка**.