

Бойцовский клуб

Разработать игровую программу

Игровой процесс

В игре участвуют два игрока. Роль второго игрока **исполняет компьютер**.

Игра строится на основе раундов.

В одном раунде один игрок атакует, другой защищается. Атакующий игрок выбирает для удара часть тела оппонента (**голова, корпус, ноги**). Защищающийся игрок выбирает часть тела для блока (**голова, корпус, ноги**). В момент окончания раунда наступает подсчет результата.

- Если выбор части тела атакующим и защищающимся игроком **совпали** удар считается заблокированным и очки здоровья не снимаются.
- Если выбор части тела атакующим и защищающимся игроком **не совпали** удар считается нанесенным и у защищающегося игрока уменьшаются очки здоровья.

После нанесения ударов проверяется количество очков здоровья у защищающегося игрока.

- Если очки здоровья защищающегося игрока **меньше или равны нулю** он считается мертвым и атакующий игрок **побеждает**.
- Если очки здоровья защищающегося игрока **больше нуля** раунд считается оконченным и **игроки меняются местами** (атакующий становится защищающимся)

Требования

1. Сущность **Игрок** должна содержать поля Имя игрока (**Name**), Заблокированную часть тела (**Blocked**) и Очки здоровья (**Hp**)
2. Части тела для удобства должны реализоваться с помощью перечисления
3. Сущность **Игрок** должна содержать методы **GetHit** принимающий часть тела для удара и **SetBlock** для выбора защищаемой части тела
4. У сущности **игрок** должны быть события Блок (**Block**), Получения урона (**Wound**) и Смерти (**Death**)
5. Аргументы событий должны возвращать имя игрока и текущие очки здоровья.

Интерфейс

1. Интерфейс программы разрабатывается с помощью WinForms
2. На интерфейсе должны отображаться
 - a. Имена игроков
 - b. Очки здоровья в числовом и графическом формате (progressbar)
 - c. Программа должна вести лог боя в текстовом виде