

# Победить дракона

for Python 

# Задание 1

Написать программу борьбы героя с драконом в стиле пошаговых стратегий. Персонажи наносят удары по очереди. Урон может быть разный, с шансом критического попадания или промаха.

В зависимости от попадания/промаха/победы или поражения, вывести соответствующее сообщение в консоль.



## Герой

Имя: **name**;

Жизни: **100**;

Урон: **14-18**;

Критический урон: **урон \* 2**;  
(вероятность  $\frac{1}{4}$ )



## Дракон

Жизни: **500**;

Урон: **8-12** (попадание вероятность  $\frac{1}{4}$  );





## Задание 2

1. По своему реализовать броню у персонажа (например, при попадании сначала снимается броня, а потом жизни);
2. Если персонаж побеждает, вывести количество ударов для победы.