

## Практична 1 додатково

### Повторення

#### Завдання №1

При розробці гри ми вирішили, що в ній повинні бути монстри, тому що всім подобається битися з монстрами. Оголосіть структуру, яка представляє вашого монстра. Монстр може бути різним: `ogre`, `goblin`, `skeleton`, `orc` і `troll`. Якщо ваш компілятор підтримує C++11, то використовуйте класи `enum`, якщо ні — використовуйте звичайні перерахування.

Кожен монстр повинен мати ім'я (використовуйте `std::string`) і кількість здоров'я, яке відображає, скільки шкоди він може отримати, перш ніж помре. Напишіть функцію `printMonster()`, яка виведе всі члени структури. Оголосіть монстрів типу `goblin` і `orc`, ініціалізуйте їх, використовуючи список ініціалізаторів, і передайте в функцію `printMonster()`.

Приклад результату виконання програми:

```
This Goblin is named John and has 170 health.  
This Orc is named James and has 35 health.
```