

## **Задача**

Необходимо разработать моделирование игры в виде консольного приложения. Участниками являются Компьютер и Игрок. Последовательность ходов определяется случайным образом. У каждого из игроков должно быть одинаковое количество здоровья (например, 100) и выбор (также случайным образом) следующего из шагов:

1. должен нанести умеренный урон и имеет небольшой диапазон (например, 18-25)
2. должен иметь большой диапазон урона (например, 10-35)
3. должен исцелить в небольшом диапазоне (в таком же, как и в п.1)

После каждого действия должно быть напечатано сообщение, которое сообщает что произошло и сколько здоровья у Игрока и Компьютера. Когда здоровье Компьютера достигает, например, 35%, увеличьте его шанс на излечение.

Игра завершается, если у одного из участников здоровье достигло 0.

## **Требования**

- Необходимо разработать консольное приложение с использованием ООП
- Для разработки можно выбрать любой объектно-ориентированный язык программирования
- Программа должна быть рабочей
- Код должен соответствовать всем общепринятым стилевым и организационным стандартам, действующим для выбранных языков и технологий
- Код должен сопровождаться разумными комментариями
- Код должен быть выложен в репозиторий (github, gitlab, bitbucket, etc.)
- В репозитории, кроме кода, должна быть предоставлена инструкция по запуску

## **Ограничение выполнения ТЗ**

- Работы принимаются до 25 апреля включительно