**Breakdown:**

Implementer én af karakterene - 1 interface

Alle karakter har attack range, defence og antal hitpoints.

Men det varierer fra helt til helt.

Når en kamp begynder udvælges en af heltene til at starte

Første helt angriber, anden helt forsvarer.

Så byttes roller rundt, og det fungerer sådan indtil der er fundet en vinder.

Vinderen er fundet når den ene af heltene ikke har flere hitpoints tilbage.

**Helte:**

Kong Fu Harry (120 hp, 2 attack & 5 defence)

Super hunden Dino (70 hp, 6-8 attack & 2-8 defence)

Hurtig Karl (Menneske, 90 hp, 5 & 2 skiftevis attack & 3 defence)

Gift Gunner (Menneske, 90 hp, 1-13 attack, 5 defence)

Minimusen Mikkel (40 hp, 9 attack & 9 defence)

Katten Tiger (35 hp men + 3 for hver modstanders attack 9 gange, 3 og 6 skiftevis attack, 4 defence)

Gummigeden Ivan (70 hp, 6 attack & 8 defence)

Elgen Egon (90 hp, 5-11 attack & 4 defence)