

- 1) Разработать **Dictionary**, в котором хранятся имена персонажей и объекты персонажей в RPG. Имя персонажа выступает ключом. Dictionary должен содержать **все 3 класса персонажей**, которые мы разрабатывали ранее.
- 2) Создать **LinkedList**, содержащий **3 врага различных типов со случайным (в пределах разумного) к-вом здоровья**.

Представим, что всех этих врагов задело зелье отравления. Оно снижает показатель здоровья каждого врага на **2 единицы**, пока кто-то из них не умрет. **Когда умер хотя бы один враг - зелье заканчивает свою работу.**

Когда хотя бы один враг умер, нужно вывести на экран классы всех умерших (их может быть больше одного) врагов. А также класс врага, с самым большим оставшимся запасом здоровья вместе с его к-вом здоровья.