Лабораторная работа № 2

Разработка текстовой RPG-игры. Конструкторы и деструкторы

#include <iostream>

#include <string>

class Weapon {

private:

std::string name;

int damage;

double weight;

public:

// Конструктор

Weapon(const std::string& n, int d, double w)

: name(n), damage(d), weight(w) {

std::cout << "Weapon \"" << name << "\" created!\n";

}

// Деструктор

~Weapon() {

std::cout << "Weapon \"" << name << "\" destroyed!\n";

}

// Метод для вывода информации

void displayInfo() const {

std::cout << "Название: " << name << ", Урон: " << damage

<< ", Вес: " << weight << " кг\n";

}

};

int main() {

// Создание объектов оружия

Weapon gun("Пистолет", 20, 1.5);

Weapon bow("Лук", 15, 2.3);

Weapon rifle("Винтовка", 25, 4.1);

// Вывод информации об оружии

std::cout << "\nИнформация об оружии:\n";

gun.displayInfo();

bow.displayInfo();

rifle.displayInfo();

return 0;

}