

Final project

Создание персонажа

- Пользователь вводит основные характеристики нового персонажа через консольный интерфейс.
- Введенные данные используются для создания нового персонажа (**Character**), который представляет игровой персонаж.



Отображение информации о персонаже

- После создания персонажа программа выводит на консоль информацию о нем.
- Для этого используется метод `DisplayInfo()` класса `Character`, который выводит основные характеристики персонажа, такие как имя, уровень, здоровье и другие.



Сохранение данных в JSON формате

- После создания персонажа и отображения информации о нем, данные о персонаже и игре сериализуются в формат JSON.
- Для этого используется встроенный сериализатор `JsonSerializer`, который преобразует объекты в JSON-строку.
- Сериализованные данные записываются в файл с именем `game_data.json` с помощью класса `File`.





Классы персонажей и предметов

1. Класс Персонажа (Character):

- Хранит основные характеристики персонажа, такие как имя, уровень, здоровье, сила и другие.
- Метод `DisplayInfo()` отображает информацию о персонаже на консоль.

2. Класс Предмета (Item):

- Определяет основные характеристики предмета, такие как имя, тип, значение и вес.

управление игрой

1. **Класс Игры (Game):**
 - Хранит списки персонажей и предметов.
 - Предоставляет методы для добавления персонажей и предметов в игру.