Harcosok klubja feladat

**1. Feladat: Objektumok gyűjteménye**

* Készítsétek el a „Harcos” nevű osztályt. Tulajdonságai: Nev (string), Ero (int), Technika(int).
* A Main függvényben hozzatok létre egy „Harcosok” listát a „Harcos” objektumok tárolására.
* Töltsétek fel a „Harcosok” listát a „h.txt” állomány elemeivel.

**2. Feladat: Metódusok a programban és az objektumokban**

* Hozzatok létre egy „Osszecsapas” nevű osztályt. Legyen egy Harcol(Harcos harcos1, Harcos harcos2) metódusa, valamint egy Tamad(Harcos harcos1, Harcos harcos2) metódusa. Legyen „AllapotHarcos1” és „AllapotHarcos2” tulajdonsága.
* Az egyik harcos véletlenszerűen elkezdi a harcot. Hogy melyik, az a Tamad(…) metódusban dőljön el! A támadó harcos kapjon a „tamadoero” pontjaihoz 50000 bónusz pontot.
* A „Harcol(…) metódus adja vissza, hogy ki nyeri a harcot. Az győz, akinek nagyobb a támadóereje. A támadóerő számolásához összeszorozzuk az adott harcos Ero, Technika és AllapotHarcos pontjait, majd a szorzathoz hozzáadjuk a bónusz pontot – értelemszerűen ezt csak az elsőként támadó harcos kaphatja.
  + Az „AllapotHarcos1” és „AllapotHarcos2” legyenek az „Osszecsapas” osztály integer típusú tulajdonságai, melyeket a tulajdonság előző értéke alapján számol ki az alkalmazás úgy, hogy minden új állapot kisebb az előzőnél. Az „AllapotHarcos” tulajdonságok minden összecsapás után csökkennek, mivel a harcosok minden összescsapás után fáradtabbak, mint az előzőnél. Az „AllapotHarcos1” és „AllapotHarcos2” legfeljebb 10, minimum 2 ponttal csökkenhet. Mindkét tulajdonság kezdőértéke 100. A „AllapotHarcos1” és „AllapotHarcos2” a két harcos állapota.
* Mindenki mindenkivel egyszer küzd meg, tehát összesen tíz összecsapás lesz. A „Program” osztályban intézd el az összecsapások megszervezését és lebonyolítását. Minden összecsapást írass ki a monitorra, egy sor tartalma:
  + A győztes neve, majd a vesztesé, utána a győztes Ero-Technika-Allapot-tamadoero pontjai, majd a vesztes Ero-Technika-Allapot-tamadoero pontjai.
  + Az összecsapások végén írasd ki a torna győztesének nevét, és összes győzelmeinek számát! Az győz, aki több összecsapást nyer meg. Ha holtverseny van az élen, akkor több harcos nevét és pontjait is ki kell íratnod!