

1. Создать класс **Warrior** , у экземпляров которого будет 3 параметра — **health** (здоровье, равное **20**) и **attack** (атака, равная **5**), метод **is_alive**, который возвращает True (если здоровье воина > 0) или False (в ином случае), метод, который возвращает строку, описывающую солдата в формате - Тип, здоровье, урон, Вызов функции print() для объекта класса, должен порождать вызов данного метода

2. Создать класс для второго типа солдат — **Fighter** , который будет наследником Warrior , но с увеличенной *атакой* — **7**.

3. Создать функцию **fight()** , которая будет проводить дуэли между 2 воинами

Бои происходят по следующему принципу:

- каждый ход первый воин наносит второму урон в размере своей атаки, вследствие чего здоровье второго воина уменьшается

- аналогично и второй воин, если он еще жив, поступает по отношению к первому.

Эти этапы продолжаются пока один из воинов не умрет.

Если первый воин все еще жив (а второй, соответственно, уже нет), функция возвращает True, в ином случае False .

4. Реализовать возможность увеличения атрибутов любого воина путем сложения с целым числом

Sol1 = Warrior()

Sol1 = Sol1 + 2 # И здоровье и атака увеличатся на 2

Sol2 = Fighter()

Sol2 = Sol2 + 8 # И здоровье и атака увеличатся на 8

Пример работы:

		sol1	sol2
		Warrior	Warrior
health		20	20
attack		5	5
бой между sol1 и sol2			
sol1 атакует sol2	health	20	15
	attack	5	5
sol2 атакует sol1	health	15	15
	attack	5	5
sol1 атакует sol2	health	15	10
	attack	5	5
sol2 атакует sol1	health	10	10
	attack	5	5
sol1 атакует sol2	health	10	5
	attack	5	5
sol2 атакует sol1	health	5	5
	attack	5	5
sol1 атакует sol2	health	5	0
	attack	5	5

sol2 мертв - бой окончен, метод возвращает True (первый выиграл)

		sol1	sol2
		Warrior	Fighter
health		20	20
attack		5	7
бой между sol1 и sol2			
sol1 атакует sol2	health	20	15
	attack	5	7
sol2 атакует sol1	health	13	15
	attack	5	7
sol1 атакует sol2	health	13	10
	attack	5	7
sol2 атакует sol1	health	6	10
	attack	5	7
sol1 атакует sol2	health	6	5
	attack	5	7
sol2 атакует sol1	health	-1	5
	attack	5	7

sol1 мертв - бой окончен, метод возвращает False (второй выиграл)

		sol1	sol2
		Warrior	Warrior
health		20	20
attack		5	5
сделали sol1 = sol1 + 6			
бой между sol1 и sol2			
sol1 атакует sol2	health	26	9
	attack	11	5
sol2 атакует sol1	health	21	9
	attack	11	5
sol1 атакует sol2	health	21	-2

sol2 мертв - бой окончен, метод

attack

11

5

возвращает True(первый выиграл)