დაწერეთ Shooter ტიპის თამში, სადაც გეყოლებათ შემდეგი ტიპის ობიექტები:

**მოთამაშე** რომელსაც უნდა ჰქონდეს:

მახასიათებლები:

* სახელი
* სიცოცხლე
* ფული
* იარაღი

ფუნქციები:

* იარაღის ყიდვა
* სროლად
* იარაღის გადატენვა
* დაზიამების მიღება (ეს ფუნქცია მიიღებს დაზიანების რაოდენობას რომლითაც შეამცირებს სიცოცხლეს)
* არის თუ არა ცოცხალი (true/false)

**იარაღი** რომელსაც ექნება:

მახასიათებლები:

* ფასი
* ტყვიების მაქსიმალური რაოდენობა
* ტყვიების მიმდინარე რაოდენობა
* სიზუსტე (სროლის დროს რამდენა ხშირად ხვდება მიზანს)

ფუნქციონალი:

* სროლა (აბრუნებს დაზიანებას, ამცირებს ტყვიებს)
* გადატენვა (ტყვიების მიმდინარე რაოდენობას უტოლებს მაქსიმალურს)

**ავტომატური** (არის იარაღი):

ღირს ძვირი, სროლისას მოწინააღმდეგეს აყენებს უფრო მეტი დაზიანებას, აქვს დაბალი სიზუსტე, აქვს უფრო დიდი რაოდენობით ტყვიები, გასროლისას შეიძლება ერთდოულად ისროდეს რამდენიმე ტყვიას (ან ისროდეს უფრო სწრაფად ეს თქვენ გადაწყვიტეთ რამდენად დახვეწილი იქნება თამაში);

**ფისტოლეტი** (არის იარაღი):

აქვს საშუალო ფასი, სროლისას მოწინააღმდეგეს აყენებს საშუალო დაზიანებას, აქვს მაღალი სიზუსტე, აქვს პატარა მოცულობის მჭიდი (ტყვიების რაოდენობა)...

**მშვილდ-ისარი** (არის იარაღი):

არის ძალიან იაფი, სროლისას მოწინააღმდეგეს აყენებს მცირე დაზიანებას, აქვს საშუალო სიზუსტე, ისრების რაოდენობა არის ძალიან ბევრი, პრაქტიკულად არ მთავრდება.

უნდა გვქონდეს იარაღების არსენალი (კოლექცია) საიდანაც მოთამაშე იყიდის (აიღებს) იარაღს.

თუ ფული არ ყოფნის იარაღი ვერ უნდა იყიდოს.

როდესაც ერთი მოთამაშე მეორეზე გაიმარჯვებს უნდა მოემატოს ფული.