# План проекта по этапам

# Этап 1: Создание класса Hero

# 1.1. Создание класса Hero с атрибутами name, health, attack\_power и методами attack, is\_alive.

# 1.2. Реализация метода attack, который отнимает здоровье у другого героя. 1.3. Реализация метода is\_alive, который проверяет остаток здоровья героя.

# Этап 2: Создание класса Game

# 2.1. Создание класса Game с атрибутами player и computer, которые являются экземплярами класса Hero.

# 2.2. Реализация метода start, который начинает игру и чередует ходы игрока и компьютера.

# 2.3. Вывод информации о каждом ходе (кто атаковал и сколько здоровья осталось у противника).

# 2.4. Объявление победителя.

# Этап 3: Тестирование и отладка

# 3.1. Создание тестовых сценариев для проверки работы классов Hero и Game.

# 3.2. Выполнение отладки и исправление возможных ошибок и недочетов.

# 3.3 Запуск игры, проверка ее работы и функциональности.

# Этап 4: Документация

# 4.1. Написание документации к проекту, описывающей его функциональность и использование.