

Семинар 1.
TODO задачи.

№1. Создайте класс **Wizard**, у которого есть свойства:

- список известных ему заклинаний
- текущее состояние (объект типа **State**), притом, если на волшебника были применены все виды заклинаний, он умирает, состояние сменяется на **IsDead**;

Создайте абстрактный класс **Spell** и абстрактный метод **CastSpell(wizard)**, возвращающий (в переопределенных классах разумеется), как изменилось состояние волшебника.

Создайте перечисление **State** с элементами: *SetOnFire*, *Drowned*, *ThrownIntoTheAir*, *Buried*, *IsDead*.

Создайте классы, наследуемые от **Spell**:

FireSpell, переопределите метод **CastSpell**, изменив состояние волшебника, переданного в параметре (ставьте бинарные флаги).

Аналогично **AirSpell**, **WaterSpell**, **EarthSpell**.

В основной программе смоделируйте битву двух волшебников. Каждый из них знает все типы заклинаний.

Проведите три последовательных дуэли, в которых волшебники последовательно применяют случайное заклинание из ему известных. Выводите на экран сообщения об изменении состояния волшебника. Прерывайте схватку досрочно и выводите сообщение о том, кто из волшебников победил в случае, если кто-то из них умер.

В конце программы выведите конечное состояние каждого из волшебников.