**Описание:**

Программа рандомно даёт пользователю один инцидент из 6, после чего предлагается выбрать одного супергероя из 6 и одного героя из 6. Каждый супергерой обладает уникальными способностями, обычный герой, так же обладает способностями, но в меньшем размере и дополняет возможности супергероя. Таким образом, если отправить Супермена тушить пожар, шансы на победу будут гораздо больше (так как у Супермена есть способность “устойчивость к огню” шансы на победу будут равны 70%) чем если отправить Капитана Америку, но если отправить Капитана Америку с пожарником, то в таком случае шансы возрастают(у Капитана Америки нет способности “устойчивость к огню” и в таком случае шансы на победу будут равны 15%, но если отправить его с пожарником, то шансы становятся 15+20=35%). Получается, если у супергероя есть правильная способность для решения инцидента его шанс на успех составляет 70%, если нет, то 15%, а обычный герой просто является увеличителем шансов на победу и правильно выбранный герой даёт плюс 20% к успеху.

**Работа программы:**

**Инцидент Fire in museum of history**

Если программа выдаёт инцидент Fire in museum of history (пожар в музее истории). При выборе супергероя нужно проверить на верность данные в столбце Fire resistance (сопротивление огню).

Если у выбранного супергероя имеется эта способность, значит программа с вероятностью в 70% сделает выбор в пользу победы. Если у выбранного супергероя эта способность отсутствует, значит программа сделает выбор в пользу победы с вероятностью в 15%.

Далее когда пользователь выбирает героя, программа проверяет на верность данные в столбце Fire resistance2 (сопротивление огню2).

Если у выбранного героя имеется эта способность, значит программа добавляет 20% к вероятности на победу супергероя. Если у выбранного героя отсутствует эта способность, значит программа добавляет 0% к вероятности на победу супергероя.

**Инцидент Tsunami in New York**

Если программа выдаёт инцидент Tsunami in New York (цунами в Нью Йорке). При выборе супергероя нужно проверить на верность данные в столбце Water resistance (сопротивление воде).

Если у выбранного супергероя имеется эта способность, значит программа с вероятностью в 70% сделает выбор в пользу победы. Если у выбранного супергероя эта способность отсутствует, значит программа сделает выбор в пользу победы с вероятностью в 15%.

Далее когда пользователь выбирает героя, программа проверяет на верность данные в столбце Water resistance2(сопротивление воде2).

Если у выбранного героя имеется эта способность, значит программа добавляет 20% к вероятности на победу супергероя. Если у выбранного героя отсутствует эта способность, значит программа добавляет 0% к вероятности на победу супергероя.

**Инцидент Godzilla attacks central park**

Если программа выдаёт инцидент Godzilla attacks central park (нападение Годзиллы на центральный парк). При выборе супергероя нужно проверить на верность данные в столбце Strength (сила).

Если у выбранного супергероя имеется эта способность, значит программа с вероятностью в 70% сделает выбор в пользу победы. Если у выбранного супергероя эта способность отсутствует, значит программа сделает выбор в пользу победы с вероятностью в 15%.

Далее когда пользователь выбирает героя, программа проверяет на верность данные в столбце Strength (сила).

Если у выбранного героя имеется эта способность, значит программа добавляет 20% к вероятности на победу супергероя. Если у выбранного героя отсутствует эта способность, значит программа добавляет 0% к вероятности на победу супергероя.

**Инцидент Plane falling**

Если программа выдаёт инцидент Plane falling (Падение самолёта). При выборе супергероя нужно проверить на верность данные в столбце Flying (летучесть).

Если у выбранного супергероя имеется эта способность, значит программа с вероятностью в 70% сделает выбор в пользу победы. Если у выбранного супергероя эта способность отсутствует, значит программа сделает выбор в пользу победы с вероятностью в 15%.

Далее когда пользователь выбирает героя, программа проверяет на верность данные в столбце Flying2 (летучесть2).

Если у выбранного героя имеется эта способность, значит программа добавляет 20% к вероятности на победу супергероя. Если у выбранного героя отсутствует эта способность, значит программа добавляет 0% к вероятности на победу супергероя.

**Инцидент Bomb in school**

Если программа выдаёт инцидент Bomb in school (Бомба в школе). При выборе супергероя нужно проверить на верность данные в столбце Intelligence (интеллект).

Если у выбранного супергероя имеется эта способность, значит программа с вероятностью в 70% сделает выбор в пользу победы. Если у выбранного супергероя эта способность отсутствует, значит программа сделает выбор в пользу победы с вероятностью в 15%.

Далее когда пользователь выбирает героя, программа проверяет на верность данные в столбце Intelligence2 (интеллект2).

Если у выбранного героя имеется эта способность, значит программа добавляет 20% к вероятности на победу супергероя. Если у выбранного героя отсутствует эта способность, значит программа добавляет 0% к вероятности на победу супергероя.

**Инцидент Pursuit for robbers**

Если программа выдаёт инцидент Pursuit for robbers (Погоня за грабителями). При выборе супергероя нужно проверить на верность данные в столбце Speed (скорость).

Если у выбранного супергероя имеется эта способность, значит программа с вероятностью в 70% сделает выбор в пользу победы. Если у выбранного супергероя эта способность отсутствует, значит программа сделает выбор в пользу победы с вероятностью в 15%.

Далее когда пользователь выбирает героя, программа проверяет на верность данные в столбце Speed2(скорость).

Если у выбранного героя имеется эта способность, значит программа добавляет 20% к вероятности на победу супергероя. Если у выбранного героя отсутствует эта способность, значит программа добавляет 0% к вероятности на победу супергероя.