

### Descrição do problema:

Duas naves espaciais lutam entre-si, e para atacar uma à outra elas usam canhões, porém cada canhão só pode atirar 4 balas de canhão até ficar vazio. Quando é necessário fazer o recarregamento o ajudante do atirador recarrega com mais duas balas e então busca mais duas para o próximo carregamento, e o atirador precisa esperar que o ajudante pegue as balas e recarregue para continuar atirando.

### O ajudante:

O ajudante é responsável por buscar a munição e carregar todos os canhões da nave. Ele não precisa esperar que o canhão esteja vazio para buscar as balas, ele pode ir buscar enquanto o atirador atira, e tenta carregar o canhão que tiver com menos balas. Caso o atirador esvazie o canhão e o ajudante ainda não tenha voltado, ele espera o ajudante chegar com e carregar novamente o canhão.

### O atirador:

O atirador é responsável por atirar com o canhão, caso o canhão fique vazio, ele espera o ajudante recarregá-lo, caso o ajudante não esteja presente com a munição em mãos, ele espera o ajudante chegar e carregar. Outro fato importante, é que o atirador tem um delay para ter o alvo na mira, esse delay pode levar de 1 até 3 segundos, esse tempo é escolhido aleatoriamente para cada atirador.

### A nave espacial:

Cada nave espacial possui 4 canhões e um ajudante, e cada canhão possui: 4 balas, um atirador. As naves possuem 100 pontos de vida e caso chegue em 0, a nave é destruída, sendo que cada bala de canhão retira 2 pontos de vida da nave alvo.

A simulação da batalha chega ao fim quando uma das duas naves espaciais fica com 0 pontos de vida e é destruída.