Base class →

Soldier:
int health
int Maxhealth
int player

FootSoldier

Sniper

Paramedic

FootCommander

SniperCommander

ParamedicCommander

Board:
Vector<vector<Soldier*>> board
uint size_player1
uint size_player2

היה נוצר אובייקט חלול מסוג Soldier בפרק 1 ו-2.
לכל חייל יהיו התכונות: → אטריביוטים: טווח, כֹח, וכדי...
ושם חייל. ושם יהיה דרך לחשב המרחקים של חיילים
אחרים דרך המערך → הלוח.
לספר על התכונה של חייל לפי הפרק (חייל
יירי, דרך על מה התוקף על... ולפי "כֹח" יהיה נזק
בערך לתוקפים של חייל? על המרחק של התוקף...
לכל חייל ייתן לפרק. ולפעולות מסוימות,
לכל חייל יהיה על אגף כ... שהחיילים לפי המרחק או