

# Тестовое задание для поступающих в школу разработки Heads x Hands

Спроектируйте и реализуйте классы для одной видеоигры. Реализацию опубликуйте в открытом репозитории на github. В readme репозитория оставьте свое имя пользователя в Telegram для связи.

Условия:

- 1) В игре есть Существа. К ним относятся Игрок и Монстры.
- 2) У Существа есть параметры Атака и Защита. Это целые числа от 1 до 30.
- 3) У Существа есть Здоровье. Это натуральное число от 0 до N. Если Здоровье становится равным 0, то Существо умирает. Игрок может себя исцелить до 4-х раз на 30% от максимального Здоровья.
- 4) У Существа есть параметр Урон. Это диапазон натуральных чисел M - N. Например, 1-6.
- 5) Одно Существо может ударить другое по такому алгоритму:
  - Рассчитываем Модификатор атаки. Он равен разности Атаки атакующего и Защиты защищающегося плюс 1
  - Успех определяется броском N кубиков с цифрами от 1 до 6, где N - это Модификатор атаки. Всегда бросается хотя бы один кубик.
  - Удар считается успешным, если хотя бы на одном из кубиков выпадает 5 или 6
  - Если удар успешен, то берется произвольное значение из параметра Урон атакующего и вычитается из Здоровья защищающегося.

Все сущности должны быть написаны и спроектированы в ООП стиле. Объекты обязательно должны реагировать на некорректные аргументы методов.

В вашей программе обязательно должны получиться классы сущностей Игрок и Монстр. Наличие дополнительных классов по вашему желанию.

Результатом должно стать приложение с реализацией классов и примером их использования.