

No jogo original, cada herói começa com uma certa quantidade de pontos de vida e algumas cartas invocam lacaios, monstros que batalharão ao seu lado para destruir o inimigo. Cada laiaio possui uma pontuação de ataque e de vida. Na imagem acima por exemplo:

- O herói de cima (Anduim) está com 5 pontos de vida e possui dois lacaios no campo. O laiaio esquerdo (Morloc) tem 2 pontos de vida e 4 pontos de ataque. O laiaio direito (Anão) tem 1 ponto de vida e 1 ponto de ataque.
- O herói de baixo (Guldan) está com 26 pontos de vida e possui dois lacaios em campo. O laiaio da esquerda (Vampiro) possui 7 pontos de vida e 5 pontos de ataque. O laiaio da direita (Duende) possui 4 pontos de vida e 2 pontos de ataque.

Descrição de um ataque:

- Quando um laiaio ataca o herói, o herói perde em pontos de vida a mesma quantidade de pontos de ataque do laiaio. Ex:
 - Se o laiaio destacado em verde atacar o herói do adversário, este perderá 5 pontos de vida e o herói morrerá.
 - O laiaio não perde nenhum ponto de vida.
- Quando um laiaio ataca outro laiaio, ambos perdem pontos de vida iguais aos pontos de ataque do outro. Ex:
 - Se o laiaio destacado em verde atacar o laiaio à sua frente, ele retirará 5 pontos de vida do inimigo (matando ele, porque ele só possui 2 pontos de vida restantes).
 - Mas o laiaio atacante perde 4 pontos de vida, devido aos pontos de ataque do adversário.

Objetivo:

Construa um programa para realizar um único ataque de um laiaio.

Detalhes:

- O início do seu programa deve pedir do usuário para que ele entre com *os nomes dos personagens* e valores dos pontos de vida e ataque de cada personagem.
 - *Atenção! Garanta que o usuário entre com valores corretos. Restrições:*
 - *pontos de vida não podem ser negativos*
 - *pontos de vida dos heróis não podem ser maiores que 30*
 - *pontos de vida ou de ataque dos lacaios não podem ser menores que zero ou maiores que 10.*
- O número de personagens em jogo deve ser igual ao exemplo mostrado acima, mas os pontos de vida e ataque devem ser lidos do teclado.
- O usuário deverá escolher um laiaio para atacar e escolher quem ele irá atacar. *O usuário vai indicar os personagens pelo seu nome.*
 - *Atenção! Se o usuário escolher um personagem não permitido para atacar (ex: colocar o nome de um laiaio do adversário) seu programa deve emitir uma mensagem de erro e pedir para o usuário escolher um código de laiaio que pertença a seu time.*
- Após o ataque, o programa deve indicar se algum personagem morreu. E escrever o novo status da arena.

Exemplo:

***** Arena HearthStone ***** Entre com os dados da batalha: Herói - Nome: Guldan Herói Guldan - Pontos de Vida: 26 Lacaio de Anduim - Nome: Vampiro Lacaio Vampiro - Pontos de Vida: 7 Lacaio Vampiro - Pontos de Ataque: 5 Lacaio de Anduim - Nome: Duende Lacaio Duende - Pontos de Vida: 4 Lacaio Duende - Pontos de Ataque: 2 Herói - Nome: Anduim Herói Anduim - Pontos de Vida: 5 Lacaio de Guldan - Nome: Morloc Lacaio Morloc - Pontos de Vida: 2 Lacaio Morloc - Pontos de Ataque: 4 Lacaio de Guldan - Nome: Anão Lacaio Anão - Pontos de Vida: 1 Lacaio Anão - Pontos de Ataque: 1	***** Começando a batalha ***** Ataque de Guldan Escolha um de seus lacaios: Morloc Erro: lacaio incorreto. Escolha um de seus lacaios: Vampiro Escolha seu alvo: Morloc ****Ataque feito!**** Morloc morreu! ****Status do tabuleiro**** Herói Guldan (vida: 26) Lacaio Vampiro (ataque: 5 / vida: 3) Lacaio Duende (ataque: 4 / vida: 2) Herói Anduim (vida: 5) Lacaio Anão (ataque: 1 / vida: 1)
---	---

Obs: Os valores em vermelho foram entradas do usuário. Todo o restante deve ser impresso pelo programa.