## Bojová arena

V aréně bojují bojovníci. Bojovníkem může být klasický Válečník, Mág nebo Lukostřelec.

Válečník, Mág a Lukostřelec mají speciální dovednosti:

**Válečník:**

s jistou pravděpodobností může udělit dvojnásobné poškození

**Mág:**

má manu. Manou může buď sám sebe vyléčit, nebo jí zaútočit. Každé kolo se mana částečně doplňuje. Pokud nemá dostatek many, útočí základním útokem

**Lukostřelec**

má v torně šípy. Po vystřelení šípu se udělí protivníkovi poškození v intevalu <min, max>. Pokud nemá v torně už žádný šíp, tak dané kolo neútočí (doplní si všechny šípy).

**Úkol:**

**Vytvořte tyto 3 postavy do hry jako potomky třídy Bojovník.**

**Překryjte metodu utoc() – tak, aby daný Bojovník hrál dle pravidel popsaných výše.**

**Překryjte metodu branSe()**

**Dopište případné další metody (dobijSipy(), …)**

**Vaše řešení si můžete zkontrolovat v ArenaGUI po nastavení daných Bojovníků**