



RPG 게임의 기본 알고리즘을 구현하는 문제입니다. 아래의 조건을 참고하여 Dart 언어를 사용하여 RPG대전을 벌이는 코드를 작성해보세요.

캐릭터 정보:

Hero: 생명력(Health): 100, 공격력(Attack): 10, 방어력(Defense): 1

Slim: 생명력(Health): 10, 공격력(Attack): 5, 방어력(Defense): 0

게임 규칙:

- 캐릭터와 슬라임이 서로 번갈아가며 공격합니다.(Slim선공)
- 각 턴마다 공격자의 공격력에서 방어자의 방어력을 뺀 값을 상대의 생명력에서 차감합니다.
- 턴이 종료될 때마다 각 캐릭터의 현재 상태(생명력, 공격력, 방어력)를 출력합니다.
- 슬라임의 생명력 0 이하가 되면 게임 종료

미션:

아래 처럼 출력을 해봐요

출력예시:

Hero vs Slime

Hero - Health: 100, Attack: 10, Defense: 1

Slime - Health: 10, Attack: 5, Defense: 0

Slime attacks!

Hero takes 4 damage.

Hero attacks the Slime!

Slime takes 5 damage.

Hero - Health: 96, Attack: 10, Defense: 1

Slime - Health: 5, Attack: 5, Defense: 0

Slime attacks!

Hero takes 4 damage.

Hero attacks the Slime!

Slime takes 5 damage.

Slime is defeated! Hero wins!