

## Домашняя работа.. Урок 51-52.ООП 6.

### Задание 1

Необходимо разработать программу для игры в кости. В программе должны быть два класса:

Класс **Player** (Игрок), который будет хранить информацию об игроке:

- Имя игрока
- Количество побед

Класс **Game** (Игра), который будет реализовывать логику игры:

- В конструкторе метода реализуйте добавление первого и второго игрока
- Метод для имитации броска кубиков (2 кубика, значения от 1 до 6)
  - Воспользуйтесь методом `random.randint()`
- Метод для проведения раунда игры (каждый игрок бросает кубики, побеждает игрок с наибольшей суммой)
- Метод для подсчета статистики побед

```
# Пример использования программы
player1 = Player("Alice")
player2 = Player("Bob")

game = Game(player1, player2)

game.play_round()
game.play_round()
```

```
Alice выбросил 9
Bob выбросил 5
Победил Alice
```

```
Alice выбросил 4
Bob выбросил 9
Победил Bob
```

```
Alice - Побед 1
Bob - Побед 1
```

```
game.get_statistics()
```

-