## Прототипы

1. Добавьте в прототип конструктора Date метод для форматирования любой даты по определенному формату: **Date.prototype.format**. Символы форматирования частей даты можете взять любые из существующих, в примере - [отсюда](https://www.w3schools.com/php/func_date_date_format.asp)

|  |
| --- |
| var d = new Date();  d = d.format('Y-m-d');  console.log(d); // 2018-09-10 |

1. Добавьте в прототип конструктора Array метод, позволяющий поменять элементы массива местами по индексам. Метод изменяет исходный массив

|  |
| --- |
| var data = ['a', 'c', 'b'];  data = data.swap(1, 2);  console.log(data); // ['a', 'b', 'c] |

1. В *прототипном* стиле напишите класс **Warrior** для создания игроков “файтинга”. Игроки должны иметь свойство **health** - которое определяет базовые боевые возможности игрока (выносливость), и **power** - сила удара. Оба свойства определяются при создании экземпляра класса. Также игрок должен иметь метод **hit** для нанесения удара другому игроку. При нанесении удара “жертва” теряет энергии (**health**) соответственно значению **power** игрока, который наносит удар. Также все игроки имеют возможность лечиться - метод **heal**.  
   Добавляйте другие методы и свойства на свое усмотрение - что считаете нужным.  
   Создайте несколько (минимум два) экземпляров класса Warrior с разными способностями и возможностями. И напишите пример боя, используя соответствующие методы и свойства.