要求写1个类，

该类实例化后有几个属性,属性分配参照数据

并有一个方法： attack\_behavior

一方攻击另一方，命中后结算伤害，并扣除被攻击方对应的血量

现在提供2个数据

士兵 ：**"Tom"**

血量：120 攻击：40 防御：10 命中：40 闪避：20 暴击：20  
**"Jhon"**

血量：150 攻击：25 防御：20 命中：30 闪避：50 暴击：15

调用此类实例化对象后并调用此方法：

要求，两个士兵决斗，A首先攻击，B再攻击，直到一方死亡，决斗结束。

这里以A攻击B举例：

注：（调用random类前，先 import random）

命中逻辑为： A的命中率+50-B的闪避率 >(100- random.randint(0,100))

True 为命中， false 未命中

暴击逻辑为：A的暴击率>(100- random.randint(0,100))

True 为命中， false 未命中

暴击与命中的逻辑为：

先命中判定，后暴击判定

B血量剩余= B的当前血量-（A的攻击-B的防御） 【暴击则攻击力翻倍】

结果参考下图输出：

