

Incapsulation

Unit CS

[OOP/lesson_03_incapsulation/unit.h, unit.cpp, main.cpp, weapon.h, weapon.cpp]

1) Создать класс Оружие, содержащий поля:

- урон
- название
- стоимость
- количество патронов

И методы:

- `show()` – выводющий название оружия на консоль
- `shoot()` – выводющий на консоль «*shoot*» и уменьшающий количество патронов на единицу

2) Создать класс Персонаж игры Counter Strike, содержащий поля:

- health
- массив оружий типа Оружие
- текущее оружие (индекс из массива оружий)
- другие свойства

И методы:

- попадание случилось (уменьшает health)
- сменить оружие
- подобрать оружие – добавляет оружие в массив оружий
- показать оружие – выводит название текущего оружия
- выстрел – производит выстрел из текущего оружия

3) В функции `main()` создать Персонажа, добавить к нему пистолет и автомат. Сменить оружие. Произвести выстрел.