プログラム作成と改造の方針

1. **BadEndingCell**

* プレイヤーが移動すると、ゲームが終了するセル。
* BadEndingCellクラス内で、移動したアクターを判別し、プレイヤーならゲームを終了する。
* プレイヤー以外が移動しても何も起こらない。
* BadEndingCellクラス内で、移動したアクターを判別し、プレイヤー以外ならゲームを続行する。
* 表示文字は[e]とする。
* 表示する文字色は[赤]とし、背景の色は変更しない。

1. **HealingSpringCell**

* アクターが移動すると、体力を回復する。
* 移動したアクターのhpに回復量を加える。
* プレイヤーが移動うると、hpが200回復する。
* HealingSpringCellクラス内で、移動したアクターを判別し、回復する。
* モンスター、レッドモンスターが移動すると、hpが10回復する。
* HealingSpringCellクラス内で、移動したアクターを判別し、回復する。
* 表示文字は[h]とする。
* 表示する文字色は[白]とし、背景の色を[水色]とする。

1. **SleepingCell**

* アクターが移動すると、３ターンの間、睡眠状態(行動不能)になる。

※敵アクターは同種族が同時に睡眠状態になると、通常より早く睡眠状態から回復する。

* アクターの状態を追加し、Gameクラスのturn()メソッドで、睡眠状態のターン数をカウントし、睡眠状態のアクターは、アクションを起こさないようにする。
* 表示文字は[s]とする。
* 表示する文字色は[緑]とし、背景の色は変更しない。

1. **InvincibleCell**

* プレイヤーが移動すると、５ターンの間、無敵状態(ダメージ無効・状態異常無効)になる。
* アクターの状態を追加し、Gameクラスのturn()メソッドでターン数をカウントする。
* 毒セルや睡眠セル、敵アクターからの攻撃を、プレイヤーの状態に場合分けし、実行する。
* 表示文字は[\*]とする。
* 表示する文字色は[黄色]とし、背景の色は変更しない。

1. **その他**

* プレイヤーの名前を入力させ、その名前をプレイヤー名としてゲーム内で使用するように設定する。
* アクション時、アクターの移動セル、HPの変化、状態の変化などを表示する。
* サンプルプログラムから実装されているセルの表示する際の文字色・背景色の変更をする。