TEST01 & TEST02 INFOMATION

1. OOP를 잘 이해하고 있는지 묻는 문제로 판단하여, 범용적인 템플릿 설계에 초점을 맞춰 진행 했습니다. 때문에 문제1과 문제2에서 같이 사용 할 수 있는 템플릿 클래스를 제작하였습니다.

2. 랜덤테이블이 데이터 추가 과정에서 메모리 재 할당을 방지하기 위해 사전에 알 수 있는 데이터량에 따라 메모리 할당을 먼저 잡도록 구성 했으며, Random 함수는 C++에 범용적으로 쓰이는 mt19937을 사용 했습니다.

3. C++14 기준 Standard Library를 활용 했습니다.

4. Q. 구현한 내용이 실제 게임에서 어떤 식으로 사용될 지에 대하여 설명하시오.

A. 클라이언트 위변조 가능성을 염두에 둬야 하기 떄문에 아이템 드랍에 관련된 내용은 실제 들어가기 어려울 것으로 생각되며, 스킬에 대한 확률적인 부분이나 이펙트, 애니메이션 등 단순한 보여지는 부분에 대해 랜덤성을 부여 할 수 있을 것으로 생각됩니다. 데이터 기획자와 협업 해야 되는 부분이 많은 파트로 알고 있습니다, 데이터 검증을 위한 도구나 로그를 지원하며 협업 해 나갈 것이며, 실제 게임에서 상당히 낮은 확률을 요구 할 수 있기 때문에 확률에 대한 값을 큰 자료형에 담았습니다.