

클래스별 해야할 일

Form 클래스

- Game 객체 생성
- 게임 화면 업데이트
- 이동 버튼 : 게임 객체의 이동 메소드에게 방향을 인자로 전달
- 공격 버튼 : 게임 객체의 공격 메소드에게 방향을 인자로 전달
- 인벤토리 아이콘 클릭(장착) : 선택된 아이템에 테두리 만들기

Game 클래스

- 플레이어 객체 생성
- 적 리스트 및 객체 생성
- 무기 객체에 대한 참조 변수 생성
- 폼에서 이동 버튼 클릭시 플레이어 이동 및 적 객체들의 이동 그리고 공격 여부
- 폼에서 공격 버튼 클릭시 플레이어 공격 및 적 객체들의 이동 그리고 공격 여부
- 레벨 생성
 - 몬스터와 무기들의 위치를 랜덤지점에 위치
 - 가지고 있는 장비라면 필드에 생성하지 않기
 - 레벨 별 스폰 몬스터 차별화

- 인벤토리에 무엇이 있는지 확인
- 품에서 클릭한 아이템을 플레이어에게 장착

Mover 클래스 (추상)

- 각 객체의 현재 위치 저장
- 객체 사이의 거리 계산(플레이어와 몬스터간의 거리)
- 이동
 - 던전 크기만큼의 제한 필요
 - 플레이어 or 적은 이동 함수의 재정의 필요 (이동방식의 차이)
 - ◆ 플레이어는 버튼 입력, 적은 랜덤 혹은 이동 AI 존재

Player 클래스

- 현재 HP가 몇인가?
- 장착하고 있는 아이템이 무엇인가.
- 인벤토리에 무엇을 가지고있는가
- 포션을 사용했을 때 어떤 효과가 발생하는가
- 게임 클래스로부터 장착하라는 메소드가 호출시 입력받은 장비를 장착하는 메소드 필요

Enemy 클래스

- 현재 HP가 몇인가?
- 이동, 그리고 플레이어가 일정 거리 이내에 들어오면 공격

IHitable 인터페이스

- 공격을 하는 클래스는 이 인터페이스를 사용

Weapon 클래스

- 드랍 된 아이템들의 위치를 저장
- 플레이어가 주운 아이템인지 판별
- 각 무기들의 이름
- 각 무기별로 공격방식이 다르기 때문에 공격 메소드는 서브 클래스에서 재정의
- 공격함수가 불리면 공격 범위에 있는 적에게 데미지를 준다.

IUseable 인터페이스

- 소모품들은 가지고 사용한다라는 메소드가 필요하다.