

Chapter. 08

추상 클래스

| 템플릿 메서드 활용하기

FAST CAMPUS
ONLINE
자바 기초

강사. 박은종

Chapter. 08

03 템플릿 메서드 활용하기

I 템플릿 메서드 활용 예제

Player 가 있고 이 Player가 게임을 합니다. 게임에서 Player가 가지는 레벨에 따라 run(), jump(), turn() 세 가지 기능을 할 수 있습니다. 각 레벨에 따라 기능가능 여부가 다음과 같습니다.

초보자 레벨 : 천천히 달립니다.(run() 가능)

중급자 레벨 : 빠르게 달리고 (run() 가능), 점프(jump() 가능) 할 수 있습니다.

고급자 레벨 : 엄청 빠르게 달리고(run() 가능), 점프(jump() 가능) 하고 한 바퀴 돌 수 있습니다.(turn() 가능)

플레이어는 go() 명령어를 받으면 이 세가지 기능을 수행합니다.

이중 할 수 없는 것은 할 수 없다는 메시지를 보냅니다.

```

<terminated> MainBoard [Java Application] C:\Program Files\Java\jre-10.0.1\bin\javaw.exe
***** 초보자 레벨입니다. *****
천천히 달립니다.
Jump할 줄 모르지롱.
Turn할 줄 모르지롱.
***** 중급자 레벨입니다. *****
빨리 달립니다.
높이 jump합니다.
높이 jump합니다.
Turn할 줄 모르지롱.
***** 고급자 레벨입니다. *****
엄청 빨리 달립니다.
아주 높이 jump합니다.
아주 높이 jump합니다.
아주 높이 jump합니다.
한 바퀴 둥니다.
  
```

I 템플릿 메서드 활용 예제

