1월 12일 복습 중 의문 사항

```
public class InterfaceProblem {

public static void main(String[] args) throws InterruptedException {

// 앞서 이야기 했듯이 게임을 하나 만들어봅시다.

// qSkill, wSkill 두 개 정도를 만들고

// 캐릭터가 많으면 힘드니까 전사, 마법사 정도로 처리하면 되겠습니다.

// 여기서도 모험가 -> 전사 -> 2차 전직(전사)

// 모험가 -> 법사 -> 2차 전직(법사)

// 이와 같은 형식으로 설정도 가능할 것입니다.
```

```
public void doMacroSet (final int num, Object obj) throws InterruptedException
  // Object는 모든 데이터 타입을 받을 수 있는 가장 큰 집합임
  // 1. Object를 넘겨 받았으므로 전사 루틴을 처리할지 법사 루틴을 처리할지 결정하도록 만듬
  // 2. 루틴이 정해지면 각각에 맞게 매크로 루틴을 동작시킴
  switch (num) {
      case SECOND:
          System.out.println("지금부터 전사의 정해진 행동 패턴을 구동합니다!");
          Knight kni = (Knight) obj;
          // 각자 지정한 매크로에 따라 ~ 알아서 동작
          break;
          System.out.println("지금부터 법사의 정해진 행동 패턴을 구동합니다!");
          Wizard wiz = (Wizard) obj;
          for (int i = 0; i < 3; i++) {
             wiz.wSkill();
         wiz.aSkill():
          Thread.sleep( millis: 3000);
                                    // ms = 10^{-3} s
          break;
```

```
public void gameStart () throws InterruptedException {

// 와달 루프가 매단으로 세산됨

// 매크로 돌린다 가정하고 특정 패턴을 반복한다 가정

while (true) {

doMacroSet(THIRD, wiz);

wiz.calcCharcterExp(calcExps(), THIRD);

wiz.printInfo();

}

}
```

throws InterruptedException의 역할이 궁금합니다.

혹시 Threas.sleep(mills:3000)이랑 관련이 있을까요?

```
public class Wizard extends Magician {
    private int boost;

public Wizard () {
    super();

    strUpdate(MINOR);
    conUpdate(MINOR);
    dexUpdate(MINOR);
    agiUpdate(MINOR);
    iqUpdate(MAJOR);
    menUpdate(MAJOR);

    boost = 0;
}
```

전직하면서 파격적으로 업데이트 하 는 부분이고

```
public void levelUpdate(int levelAdd) {
public void pAtkUpdate(float pAtkAdd) {
                                            this.level += levelAdd;
    this.pAtk += pAtkAdd;
                                        public void reqExpUpdate(int reqExpAdd) -
public void mAtkUpdate(float mAtkAdd) {
                                            this.reqExp += reqExpAdd;
    this.mAtk += mAtkAdd;
                                        public void curExpUpdate(int curExpAdd) {
public void HpUpdate(float hpAdd) {
                                            this.curExp += curExpAdd;
   this.hp += hpAdd;
public void MpUpdate(float mpAdd) {
    this.mp += mpAdd;
                                             이 쪽은 필요 없는 부
                                            분이죠?
public void pDefUpdate(float pDefAdd) {
    this.pDef += pDefAdd;
public void mDefUpdate(float mDefAdd) {
   this.mDef += mDefAdd;
```