

1 질문 (RolePlayingGame 클래스)

```
public class RolePlayingGame extends MacroSet {
    Wizard wiz;

    final int THIRD = 3;
    final int MAX = 10000;
    final int MIN = 100;

    int range;

    public RolePlayingGame () {
        wiz = new Wizard();

        range = MAX - MIN + 1;
    }

    public void gameStart () throws InterruptedException {
        while (true) {
            doMacroSet(THIRD, wiz);
            wiz.calcCharacterExp(calcExps(), THIRD);
            wiz.printInfo();
        }
    }

    public int calcExps () {
        return (int) (Math.random() * range + MIN);
    }
}
```

Throws ~~ 는 무슨뜻인가요?

어느 부분에서 throw를 해야하는 걸까요?

2 질문 (MacroSet 클래스의 doMacroSet보러가기)

```
public class MacroSet {
    // 전사 매크로
    final int SECOND = 2;
    // 법사 매크로
    final int THIRD = 3;

    public MacroSet () {
        System.out.println("매크로 구동 준비 완료!");
    }

    public void doMacroSet (final int num, Object obj) throws InterruptedException {
        // Object 는 모든 데이터 타입을 받을 수 있는 가장 큰 집합임
        // 1. Object 를 넘겨 받았으므로 전사 루틴을 처리할지 법사 루틴을 처리할지 결정하도록 만듦
        // 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;

            case THIRD:
                System.out.println("지금부터 법사의 정해진 행동 패턴을 구동합니다!");
                Wizard wiz = (Wizard) obj;
                for (int i = 0; i < 3; i++) {
                    wiz.wSkill();
                }
                wiz.qSkill();
                Thread.sleep(3000);    // ms = 10^-3 s
                break;

            default:
                System.out.println("없는 매크로 입니다!");
                break;
        }
    }
}
```

Num = 3// object obj는 wizard 클래스로 할당받는거겠지?

Object 이게 제일 큰 범위이기 때문에 클래스도 담아줄 수 있는 것일까요?

3 질문

(MacroSet클래스의 doMacroSet 매소드 일부분)

```
case THIRD:
    System.out.println("지금부터 법사의 정해진 행동 패턴을 구동합니다!");
    Wizard wiz = (Wizard) obj;
    for (int i = 0; i < 3; i++) {
        wiz.wSkill();
    }
    wiz.qSkill();
    Thread.sleep(3000);    // ms = 10^-3 s
    break;
```

wizard wiz = (Wizard) obj → (Wizard) obj 이걸 어떤 의미로 쓰이는지를 모르겠습니다.

질문 4

출력 값은

```
매크로 구동 준비 완료!
지금부터 법사의 정해진 행동 패턴을 구동합니다!
  1407000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  1407000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  1407000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  11055000 - 초중력(단일기 - boost 게이지 50 사용)
hp: 1900, mp: 280,
str: 1028, con: 1028, dex: 1028, agi: 1028, iq: 2100, men: 2082,
level: 19, exp: 346 / 542
지금부터 법사의 정해진 행동 패턴을 구동합니다!
  1470000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  1470000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  1470000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  11550000 - 초중력(단일기 - boost 게이지 50 사용)
hp: 2800, mp: 370,
str: 1037, con: 1037, dex: 1037, agi: 1037, iq: 2145, men: 2118,
level: 28, exp: 91 / 1273
지금부터 법사의 정해진 행동 패턴을 구동합니다!
  1501500 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  1501500 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  1501500 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  11797500 - 초중력(단일기 - boost 게이지 50 사용)
hp: 3300, mp: 420,
str: 1042, con: 1042, dex: 1042, agi: 1042, iq: 2170, men: 2138,
level: 33, exp: 591 / 2049
지금부터 법사의 정해진 행동 패턴을 구동합니다!
  1519000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  1519000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  1519000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  11935000 - 초중력(단일기 - boost 게이지 50 사용)
hp: 3500, mp: 440,
str: 1044, con: 1044, dex: 1044, agi: 1044, iq: 2180, men: 2146,
level: 35, exp: 890 / 2478
지금부터 법사의 정해진 행동 패턴을 구동합니다!
  1526000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  1526000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  1526000 - 알테마(범위기 - boost 게이지 20 사용)
  11990000 - 초중력(단일기 - boost 게이지 50 사용)
```

선생님 작성하셨던 코드로 출력해 봤는데, level이 오를 때 +1이 아니라 시작부터 19이고,,

다음 레벨이 28입니다. +1 하는게 아니었었나요?