

## class Adventurer

```

76 public void wSkill() {
77     System.out.printf("%10d - 에너지 스프라이크(근거리)\n", calcEnergyStrikeDa
78 }
79
80 public void pAtkUpdate(float pAtkAdd) {
81     this.pAtk += pAtkAdd;
82 }
83
84 public void mAtkUpdate(float mAtkAdd) {
85     this.mAtk += mAtkAdd;
86 }
87
88 public void hpUpdate(float hpAdd) {
89     this.hp += hpAdd;
90 }
91
92 public class Adventurer implements Skill {
93     // 기본 스탯 (phy atk, mag atk, hp, mp, phy def, mag def
94     // str(완력), con(vit:체력), dex(재주), agi(민첩
95     // 경험치 바와 레벨 정보 추가
96     // 능력치, 체력 재생률, 마나 재생률
97     private float pAtk, mAtk;
98     private float hp, mp;
99     private float pDef, mDef;
100    private float str, con, dex, agi, iq, men;
101    private int level;
102    private int reqExp;
103    private int curExp;
104
105    public float getpAtk() {
106        return pAtk;
107    }
108
109    public float getmAtk() {
110        return mAtk;
111    }
112
113    public void conUpdate(float conAdd) {
114        this.con += conAdd;
115    }
116
117    public void dexUpdate(float dexAdd) {
118        this.dex += dexAdd;
119    }

```

1. pAtkUpdate 에서 (float pAtkAdd)의 값은 전직했을 때 오르는 값 (major, minor)

2. this.pAtk에 넣어져 객체에 저장되어 기본이 되고

3. 이 값이 getter로 가져가 다른 클래스에서 사용됨.

---전체적으로 맞나요?

## class Magician

```

public class Magician extends Adventurer {

    public Magician () {
        super();

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

    public int calcChainLightningDamage () {
        return (int)(getmAtk() * getIq() * 2.5);
    }
}

```