

(스마트웹&콘텐츠개발) 반응형 스마트 웹  
콘텐츠  
츠 응용 SW개발자 양성과정\_17회차\_오후

강사 - Innova Lee(이상훈)

gcccompil3r@gmail.com

학생 - Junhurk Ahn(안준혁)

dkseho2135@naver.com

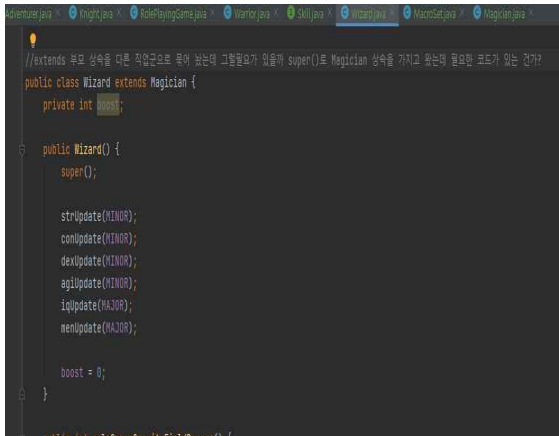
## • 17회차(01.13수) 문제은행 풀이 중 궁금한점

```
public RolePlayingGame () {  
    //wiz = new Wizard() 이것은 RolePlayinGame()안에서 Wizard이 메소드를 실행하기 위해 있는 건가?  
    wiz = new Wizard();  
  
    range = MAX - MIN + 1;  
}  
  
//throws InterruptedException 이거는 어느 정도 wizard가 레벨이 올라 갔을때 멈추게 하기 위해서 있는 메소드 인가?  
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);  
}
```

RoleplayingGame 메소드 안에 있는  
wiz = new Wizard(); 가 왜 있는지 모르겠습니다

throws InterruptedException 이것이 어떤 동작을 하는지 자세히 모르겠습니다

# 17회차(01.13수) 문제은행 풀이 중 궁금한점



```
Adventurer.java x Knight.java x RolePlayingGame.java x Warrior.java x Skill.java x Wizard.java x MacroSet.java x Magician.java x
//extends 부모 상속을 다른 직업군으로 묶어 놔는데 그럴 필요가 있을까 super()로 Magician 상속을 가지고 왔는데 필요한 코드가 있는 건가?
public class Wizard extends Magician {
    private int boost;

    public Wizard() {
        super();

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

        boost = 0;
    }

    public int getSuperSecurityField(Power) {
```

public class wizard extends Magician  
public class Warrior extends Adventurer  
public class Knight extends Warrior  
이렇게 부모속성을 묶어 놔는데  
그럼 Magician에 있는 코드들이 필요해  
서 public wizard() 메소드안에  
super(); 메소드를 넣어 놓은건가요?

# 17회차(01.13수) 문제은행 풀이 중 궁금한점

```
01 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 {  
        // Object는 모든 데이터 타입을 받을 수 있는 가장 큰 집합임  
        // 1. Object를 넘겨 받았으므로 전사 루틴을 처리할지 법사 루틴을 처리할지 결정하도록 만들  
        // 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 ~ 말아서 통각  
                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();  
                //q스킬의 데미지를 측정하는 건가? 참으로졌다  
                Thread.sleep( mills: 3000);    // ms = 10^-3 s  
                break;  
        }  
    }  
}
```

wiz.qskill 밑에 있는 Thread.sleep(mills:3000)  
의 용도를 정확히 모르겠습니다