

## (이/II일자 ) 과제2번. 간단한 게임만들기(구현전략)-----

16th C:\wkhweb19\HW\Homework\HWHe

.idea

src

Adventurer

CharactorManager

GameTest

Skills

Warrior

Wizard

16th.iml

External Libraries

Scratches and Consoles

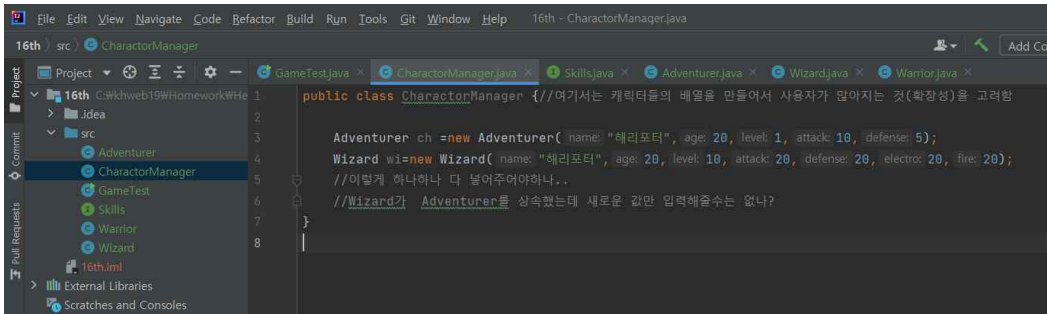
```
1 public class GameTest {
2     // qSkill, wSkill 두 개 정도를 만들고
3     // 전사, 마법사 정도
4     // 여기서도 모험가 -> 전사 -> 2차 전직(전사)
5     // 모험가 -> 법사 -> 2차 전직(법사)
6
7     //=====게임을 만들기전 먼저 구상=====
8
9     //q스킬과 w 스킬은 연동은 같이 구현은 다르게
10    //먼저 모험가가 처음이니까 나눠지는 2가지의 방법으로 구현
11    //상속은 어떻게 쓰면 좋을까..
12
13    //1. 먼저 모험가 클래스를 만들기(이름, 나이)---여기에 인터페이스 적용하면 인터페이스도 상속이 가능한가.
14        추가 1.1)스킬들을 만들어주면 공격,방어,레벨,을 생성해야됨
15    //      1.1.1) 그럼 이것을 상속하는 전사,마법사 클래스에서는 스킬에 따라 공격치의 값과 방어치를 만들어주면됨
16    //      >>>너무 뭐가 많아지는데 이렇게 하는게 맞는건가...?
17
18    //2. 전사,마법사 클래스만들기(생명)
19    //3.전사,마법사 클래스는 모험가 클래스(부모)를 상속받는다
20    // 3-1.전사나 마법사가 전직을 하면 상속을 기본 전사,마법사 클래스를 상속한다.
21    //4캐릭터 매니저라는 클래스를 만들어줌(확장성을 고려)
22    //5.캐릭터 매니저는 배열로 이 하나의 캐릭터를 제어함
23    //6.q스킬과 w스킬은 인터페이스로 동작을 하도록 하는 기능은 같지만
24    // 구현은 마법사나 전사 클래스에서 각기 다른 기능을 하도록 만들어줌
25    // 기본적으로 공격,방어 스킬을 만들어줌 ---이것을 만들어주려면 생명치도 있어야되는데...(sum)으로 합산해야하나
```

이렇게 구상하는 게 맞나요?

의문]. 인터페이스가 되어있는 메소드를 상속하면 인터페이스도 상속을 해서  
그 (상속된)인터페이스에 덧붙여 기능 추가를 할수있는가?

```
public class Wizard extends Adventurer {  
    //전기,불 공격을 넣어주고 싶은데  
    int electro;  
    int fire;  
  
    public Wizard(String name, int age,int level,int attack,int defense,int electro,int fire){  
        super(name,age,level,attack,defense);  
        this.electro=electro;  
        this.fire=fire;  
    }  
  
    @Override  
    public void skillQ() {  
        super.skillQ();  
        System.out.println("파이어:"+ attack+fire);  
    }  
  
    @Override  
    public void skillW() {  
        super.skillW();  
        System.out.println("알렉트로:"+attack+electro);  
    }  
}
```

의문2. Wizard가 Adventurer를 상속했는데 저렇게 다시 하나하나 입력을 해주어야하나?



```
File Edit View Navigate Code Refactor Build Run Tools Git Window Help 16th - CharactorManager.java
16th src CharactorManager

Project
  16th C:\khweb19\Homework\WHe
    .idea
    src
      Adventurer
      CharactorManager
      GameTest
      Skills
      Warrior
      Wizard
    16th.iml
  External Libraries
  Scratches and Consoles

GameTest.java CharactorManager.java Skills.java Adventurer.java Wizard.java Warrior.java

1 public class CharactorManager { //여기서는 캐릭터들의 배열을 만들어서 사용자가 많아지는 것(확장성)을 고려함
2
3     Adventurer ch = new Adventurer( name: "해리포터", age: 20, level: 1, attack: 10, defense: 5);
4     Wizard wi = new Wizard( name: "해리포터", age: 20, level: 10, attack: 20, defense: 20, electro: 20, fire: 20);
5     //이렇게 하나하나 다 넣어주어야하나..
6     //Wizard가 Adventurer를 상속했는데 새로운 값만 입력해줄수는 없나?
7 }
8
```