

RolePlayingGame클래스

```
public void chooseMember () {
    System.out.println("1번: 기사, 2번: 위자드, 3번: 스나이퍼, 4번: 성찰, 5번: 어쌔신");

    for (int i = 0; i < 3; i++) {
        System.out.print("번호를 입력하세요: ");
        int num = scan.nextInt();

        switch (num) {
            case KNIGHT:
                raidMember.add(kni);
                memberCheckList.add(KNIGHT);
                break;
            case WIZARD:
                raidMember.add(wiz);
                memberCheckList.add(WIZARD);
                break;
        }
    }
}
```

raidMember 리스트에 kni(클래스)라는 elements를 더함
memberCheckList에 KNIGHT(상수1)을 더함

3번 반복

```
}

public void bossRaid () throws InterruptedException {
    // 레이드 출전 팀을 선별합니다!
    System.out.println("보스전(펜릴) 멤버를 선별하세요!");
    chooseMember();

    int turnCnt = 1;

    // 보스가 죽었는지 판정
    while (!fenryl.isDead()) {
        System.out.printf("%d 턴입니다\n", turnCnt++);
        fenryl.raidTurnStart(raidMember, memberCheckList);
        Thread.sleep( millis: 2000);
    }

    System.out.println("승리!!!");
}
```

fenryl가 살아 있으면whileLoop

chooseMember로 모여진 멤버클래스를 fenryl.raidTurnStart로 넘겨줌
ex)

raidMember ={kni,wiz,sin}

memberCheckList={1,2,5}

질문 fenryl 클래스

```
public void raidTurnStart (ArrayList<Object> member, ArrayList<Integer> check) {  
    for (int i = 0; i < 3; i++) {  
        switch (check.get(i)) {  
            case KNIGHT:  
                hp -= ((Knight)member.get(i)).qSkill( obj: this);  
                break;  
            case WIZARD:  
                hp -= ((Wizard)member.get(i)).qSkill( obj: this);  
                break;  
            case SNIPER:  
                hp -= ((Sniper)member.get(i)).qSkill( obj: this);  
                break;  
            case HOLYKING:  
                hp -= ((HolyKing)member.get(i)).qSkill( obj: this);  
                break;  
            case ASSASSIN:  
                hp -= ((Assassin)member.get(i)).qSkill( obj: this);  
                break;  
        }  
    }  
}
```

((knight)member.get(i)).qskill(this)의 의미

1)member.get(i) -> raidMember의 i번째 엘리먼트를 받음 -> 기사를 선택했다고 가정하면
->(kni)를 받음

2)((knight)kni.qSkill(this);가 됨(this는 아마 데미지)

3)이 작업은 객체화된 kni를 받고 qskill의 데미지까지 불러오기 위함
->이게 맞나요?

연계질문

i는 0부터 순차적으로 돌아서 처음엔 kni가 오는게 확정적인 것이 아닌가?

만약 첫 번째 선택을 인덱스 넘버1에 해당하는 위자드를 선택할 경우? 클래스는 위자드인데
객체를 kni를 받게 되는 것이 아닌가?

질문2

매개변수로 리스트를 써야만 위 흐름이 성립될 수 있는 것 인가?

그냥 객체명 kni을 던져주면 안 되는 것인가?

매개변수를 리스트로 써서 넘겨 준다는게 어떤걸 의미하는 것인지 이미지가 머리에 잘 안 그려집니다.

adventurer클래스

```
public int calcAttackDamage (Fenryl target) {  
    return (int) (pAtk * (str + 0.3 * dex));  
}  
  
@Override  
public int attack(Object obj) {  
    System.out.printf("%10d - 평타\n",  
        calcAttackDamage((Fenryl) obj));  
  
    return 0;  
}
```

질문3.

object obj를 쓰는 이유 ?

그냥 소괄호 다 비워 놓고 return으로 데미지 값을 끌어오면 안 되는 것인가?

-> fenryl 클래스에서 qskill(this)로 해서 받기위해?