

질문 1

상속이 되었으면 부모의 데이터를 상속 받아서 다 이미 보유하고 있다는 건데 레벨 업 후 능력치를 증가시킬 때 setter getter없이 구현을 하면 안 되나요?

adventurer에서 초기 능력치 설정 시 private를 지우면 그대로 끌어다 쓸 수 있을 것 같은데..이것도 엔티티 오염과 관련이 있을까요?

질문 5

```
public void gameStart () throws InterruptedException {  
    // 와일 루프가 매턴으로 계산됨  
    // 매크로 돌린다 가정하고 특정 패턴을 반복한다 가정  
    while (true) {  
        doMacroSet(THIRD, wiz);  
        wiz.calcCharacterExp(calcExps(), THIRD);  
        wiz.printInfo();  
    }  
}
```

throws 구글링 결과:

현재 메소드에서 상위 메소드로 예외를 던진다. 컴파일 에러를 잠재우기 위해 사용된다.

저 예외 던지기?의 역할을 다시 한번만 설명해주셨으면 합니다.

의문 가졌으나 자신 나름대로 해석 후 납득 한 사항.

제가 제대로 이해를 한 건지 한번 봐 주세요.

빨간색이 제 나름대로 이해한 부분입니다.

질문:1

1차와 2차 때 늘어난 능력치 값을 어떻게 다르게 반영하였는지.

1차와 2차 모두 setter를 통해 기존 능력치를 0차에서 끌어왔으니 2차도 1차와 능력치 값이 동일하게 되는 것이 아닌가.

->상속을 사용하여 하위 직업군의 능력치를 그대로 가져왔기에 2차 시 능력치 증대 값이 1번 누적되어서 반영이 된다.

질문2:

상속이 여기서 어떻게 각 코드에 영향을 주었는지 설명해 주실 수 있을까요?

->이점

1.interface를 implements한 adventurer를 각 직업군에 상속해 주는 것으로 다른 직업군에서 바로 implements 없이 바로 QW스킬을 오버라이딩이 가능해진다.

2.2차후 능력치의 증대를 반영할 때 1차로부터 증대 값을 가져왔기에 수월하게 처리할 수 있다.

질문3:

```
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 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();
            }
    }
}
```

질문 i)

위 파란색으로 필터 씌운 코드는 무엇을 위한 코드인가요

wiz.wskill를 받기위한 객체화 같기는 한데.. 생성자에 new가 안 보이는데.. 객체화 인가요?

질문 ii)

매개변수 목록 중 object obj에서 object는 데이터 타입을 뜻하며 obj가 매개변수가 되는 것이 아닌가요?

->object는 모든 데이터 타입을 받을 수 있기에 (Wizard)라는 데이터 타입으로 강제 변환 후 사용되어졌다.

->그렇다면 이 코드는 obj의 역할은 무엇이죠?

```
public void gameStart () throws InterruptedException {
    // 와일 루프가 매턴으로 계산됨
    // 매크로 돌린다 가정하고 특정 패턴을 반복한다 가정
    while (true) {
        doMacroSet(THIRD, wiz);
        wiz.calcCharacterExp(calcExps(), THIRD);
        wiz.printInfo();
    }
}
```

위 코드에서 wiz값을 받게 되어 변동이 이루어지면, Wizard wiz=(wizard) wiz;가 된다는 것인데 이게 코드에서 무엇을 뜻하게 되는건지 잘 모르겠습니다.

+α)만일 위에서의 Wizard wiz=(wizard) wiz;코드가 객체화 일 경우의 질문

```

public class RolePlayingGame extends MacroSet {
    // 정석은 CharacterManager를 하나 만들어서
    // 이 가상 세계에 있는 캐릭터들의 턴 관리를 해줘야 한다.
    // 현재 예제에서는 위자드 클래스 하나만 활용하므로
    // 별도의 CharacterManager를 생성하지 않도록 한다.
    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;
    }
}

```

wizard의 객체화 처리가 끝난 MacroSet을 상속 받은 RoleplayingGame에서 Wizard의 객체화가 다시 일어나는 이유가 궁금합니다.