

시각 →

몬스터

전사

힐러

(1)

몬스터

→ 전사

→ 힐러

몬스터의 모든 공격력(100%)
으로 나머지 두명의 체력 감소

(2)

전사

→ 몬스터

전사의 모든 공격력(100%)
몬스터 체력(100%) 감소

(3)

힐러

→ 전사

힐러의 healing point 만큼
전사의 체력 증가

클래스 선언

↓

1000 유닛 체력 1000으로 지정

↓

각 유닛들의 공격력 유닛당 지정

↓

main에서 힐러의 healing point 유닛당

힐러 클래스로 전달

main에서 각 유닛들의

→ 체력 체크받아서 출력