

# 보고서 #2 (due 9/30)

- 다음과 같이 게임에 등장하는 캐릭터 character 클래스를 작성하라.
  - 객체 상태를 나타내는 멤버는 private로, 행동을 나타내는 멤버는 public로 접근 지정한다.
  - 캐릭터는 이름( name), 현재 위치를 나타내는 좌표(x, y), 활력(HP)의 전용 멤버 변수를 갖는다.
  - 캐릭터 생성시 이름을 반드시 제공해야 하나, 좌표나 활력은 선택적이며, 이 경우에 모두 0으로 설정된다.
  - 캐릭터의 상태를 참조하거나 수정할 수 있는 접근자와 설정자를 제공하라.
  - 캐릭터를 다음과 같이 출력하는 print() 함수를 제공하라:
    - Name: Gildong Hong, Coordinate: (100, 200), HP: 300
- 다음과 같이 Character 클래스를 구동하는 main() 함수를 작성하고, 테스트하라.
  - 2개의 캐릭터를 생성하라(서로 다른 생성자 사용할 것)
  - 각 캐릭터의 현재 상태를 출력하라.
  - 각 캐릭터의 위치를 변경하고, 활력을 적절히 수정하는 일련의 행동을 제공하라.
  - 각 캐릭터의 현재 상태를 출력하라.