

クラス	変更点	変更理由
(全般)	アクセス制限修飾子(public,private)の追加。 外部から参照するメソッド以外はprivateとする。	外部からの不正な利用を防ぎ、想定外の動作をさせないようにする為。
(全般)	変数名を発音可能な単語に変更 h → hero m1 → matangoA m2 → matangoB hp → hitPoint	ソースの可読性の向上
(全般)	メソッド名変更 run → runAway	「逃げる」という意味のメソッドなのでrunAwayのほうがイメージしやすい。 上記と合わせて h.run() → hero.runAway() となるので可読性がある。
Hero	コンストラクタの追加	①クラス属性(名前、ヒットポイント)をprivateとすることで直接アクセス不可にした為、クラス属性(名前、ヒットポイント)を初期化するメソッドが必要になった。 ②コンストラクタはインスタンス生成時、必ず最初に実行されるメソッドなので、コンストラクタのパラメータに名前、ヒットポイントを要求することで名前、ヒットポイントが設定されたインスタンスが生成されることを確実にする。
Matango	コンストラクタの追加	①クラス属性(サフィックス、ヒットポイント)をprivateとすることで直接アクセス不可にした為、クラス属性(サフィックス、ヒットポイント)を初期化するメソッドが必要になった。 ②コンストラクタはインスタンス生成時、必ず最初に実行されるメソッドなので、コンストラクタのパラメータに名前、ヒットポイントを要求することで名前、ヒットポイントが設定されたインスタンスが生成されることを確実にする。
Main	コンストラクタの追加に伴うインスタンス化ロジックの変更 【変更前】 Hero h = new Hero(); h.name = "ミナト"; h.hp = 100; 【変更後】 String nameOfHero = "ミナト"; int hitPointOfHero = 100; Hero hero = new Hero(nameOfHero, hitPointOfHero);	上記と同様