

[객체 실습문제] 다음과 같은 조건을 만족하는 프로그램을 작성 하시오

영웅 게임 프로그램이다. 해당 구현 클래스 다이어그램과 클래스 구조를 참고하여 프로젝트를 완성하시오.

1. 구현 클래스 다이어그램 (Class Diagram)

edu.kh.oop.practice.model.vo.Hero
- nickname : String // 닉네임 - job : String // 직업 - hp : int // 체력 - mp : int // 마력 - level : int // 레벨 - exp : double // 경험치
+ Hero() + Hero(nickname:String, job:String, hp:int, mp:int, level:int, exp:double)
+ attack(exp:double) : void + dash() : void + toString() : String // @Override
edu.kh.oop.practice.model.service.HeroService
+ practice() : void

edu.kh.oop.practice.run.PracticeRun
+ main(args : String[]) : void

* Hero 클래스의 setter() / getter() 메소드는 필요 시 직접 구현

2. 구현 클래스 설명

[illegible]

3. 사용 데이터

nickName	job	hp	mp	level	exp
이구역짱	전사	200	20	1	0
Zi존위자드	마법사	100	100	1	0

4. class 구조

```
public class HeroService {  
  
    public void practice() {  
        // 1) 매개변수 생성자를 이용하여 첫 번째 Hero 객체 생성 (사용 데이터 참고)  
        // 2) 매개변수 생성자를 이용하여 두 번째 Hero 객체 생성 (사용 데이터 참고)  
        // 3) 객체가 가진 필드 값을 매개변수 생성자를 이용하여 객체 생성 시 출력  
        // 4) 각 객체가 가진 method를 적절히 호출하여 출력결과와 같이 출력  
    }  
}
```

5. 실행 결과 화면

```
=====캐릭터 생성=====
전사 직업으로 '이구역짱' 님이 생성되었습니다.
현재 레벨 : 1
현재 hp : 200
현재 mp : 20
현재 경험치 : 0.0
=====캐릭터 생성=====
마법사 직업으로 'Zi존위자드' 님이 생성되었습니다.
현재 레벨 : 1
현재 hp : 100
현재 mp : 100
현재 경험치 : 0.0
=====이구역짱 시점=====
'이구역짱'은/는 공격을 했다!!! 현재 경험치 : 100.0
'이구역짱'은/는 공격을 했다!!! 현재 경험치 : 150.5
'이구역짱'은/는 공격을 했다!!! 현재 경험치 : 200.0
'이구역짱'의 엄청 빠른 대시!!! 남은 마력 : 10
'이구역짱'의 엄청 빠른 대시!!! 남은 마력 : 0
[마력 부족]더 이상 대시 할 수 없어요~!
=====이구역짱'님의 정보=====
- 현재 레벨 : 1
- 현재 hp : 200
- 현재 mp : 0
- 현재 exp : 200.0
=====Zi존위자드 시점=====
'Zi존위자드'은/는 공격을 했다!!! 현재 경험치 : 300.0
레벨이 올랐습니다!! 현재레벨 : 2
'Zi존위자드'의 엄청 빠른 대시!!! 남은 마력 : 90
'Zi존위자드'은/는 공격을 했다!!! 현재 경험치 : 600.0
레벨이 올랐습니다!! 현재레벨 : 3
'Zi존위자드'은/는 공격을 했다!!! 현재 경험치 : 900.0
레벨이 올랐습니다!! 현재레벨 : 4
=====Zi존위자드'님의 정보=====
- 현재 레벨 : 4
- 현재 hp : 100
- 현재 mp : 90
- 현재 exp : 900.0
```