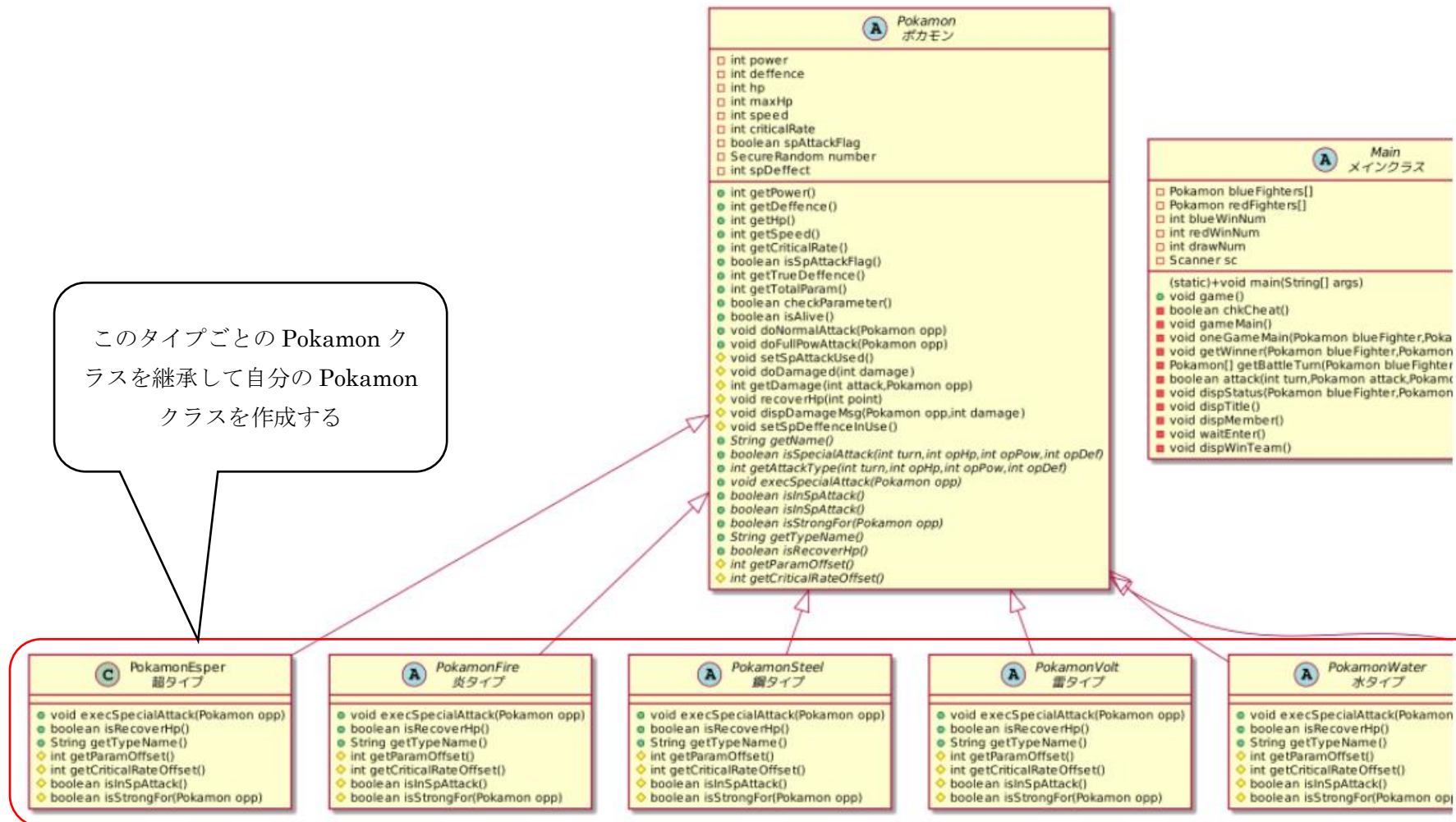


## 1. クラス構成

ちょっと切れちゃってますが・・・クラス全体の図は以下ようになります



## 2. オーバーライド可能メソッド

自作のポケモンクラスは以下のメソッドをオーバーライドする必要があります。

メソッド名	説明	呼ばれるタイミング
<code>public String getName()</code>	ポケモンの名前を返すメソッド	コンソールに名前を表示するとき
<code>public boolean isSpecialAttack (int turn, int opHp, int opPow, int opDef)</code>	必殺技を使うかどうかを返す	各ターンの最初
<code>public int getAttackType(int turn, int opHp, int opPow, int opDef)</code>	攻撃方法(通常攻撃 or 全力切り)を返す	各ターンで <code>isSpecialAttack</code> で <code>false</code> が返ったときに呼ばれる

### 3. 呼び出し可能なメソッド

スーパークラスが持っている以下のクラスは、自作の **Pokamon** クラスで呼び出すことができます。

メソッド名	説明
<code>int</code> <code>getPower()</code>	自分の攻撃力を取得する
<code>int</code> <code>getDeffence()</code>	自分の防御力を取得する
<code>int</code> <code>getHp()</code>	自分の現在の HP を取得する
<code>int</code> <code>getSpeed()</code>	自分の素早さを取得する
<code>int</code> <code>getCriticalRate()</code>	自分のクリティカルヒット率を取得する
<code>boolean</code> <code>isSpAttackFlag()</code>	自分が既に必殺技を使ったかどうかを返す
<code>String</code> <code>getTypeName()</code>	自分のタイプ名を表示する

#### 4. ゲーム部分の概要フロー

