**객체지향프로그래밍 실습 140530**

**공지사항**

과제6 이후 Delay로5점이상 감점 없음

**과제**

- 15장 4번 문제

1. getdamage함수를 가상으로 만들기

2. Battlearena 함수 -main문에서

void battleArena(Creature &creature1, Creature &creature2)

{

int hit1 = creature1.getHitpoints();

int hit2 = creature2.getHitpoints();

while ((hit1 > 0) && (hit2 > 0))

{

// Creature 1 goes first

// Creature 2 goes second

// Set new hit points

}

// Results of tournament

}

- 15장 4번 문제에서 **예외 처리** 사용하기

1.Createure::setHitpoints메써드에서 설정할 hit point가 0이하이면 예외 Die 발생시키고, 예외 Die에 죽은 캐릭터의 포인터를 저장 (Creature\* 타입)

2. battleArena 함수에서 while 루프의 조건을 항상 참(1)로 바꾸고

main 함수에서 try/catch 블럭으로 캐릭터 중 하나가 죽을 때 setHitpoints를 통해 발생시킨 예외를 처리해서 종료.

3. Die 예외에 저장된 Creature\* 타입의 변수를 참고해서 어느 캐릭터가 죽고, 살아 남아 있는지 확인해서 cout으로 출력