

예제문제

과제 목표

클래스를 활용하여 작업을 수행한다

지시사항

- 간단한 RPG 게임을 SimpleRPG 클래스로 구현

항목	항목 내용	비고
클래스 이름	SimpleRPG	
초기화 매개 변수	given_id, given_job	
인스턴스 속성	id, job, level, exp	- job: '전사', '마법사', '궁수' 셋 중 하나인 문자열 - level: 초기값 1 인 정수 - exp: 초기값 0 인 정수
메소드	- SimpleRPG.train(): SimpleRPG.exp 가 임의로 1 이상 20 이하만큼 상승하고, 만약 그 결과 SimpleRPG.exp 가 100 이상이 되면 level 이 1 상승, exp 값은 0 으로 초기화	

- random 패키지의 randint 모듈을 활용(exp 에 랜덤 숫자의 경험치 부여)
- 클래스를 초기화할 때 입력 인수 두 개를 입력 받는다(id, job)
 - 예) player = SimpleRPG('Sue', '전사')
- __init__ 함수에서 속성들을 선언하고, train 함수에서 경험치를 random 숫자만큼 증분.
경험치가 100 이상이 되면 level 을 1 상승시키고 '레벨업!'이라고 출력

수행 예시

```
test_player1 = SimpleRPG('Sue', '전사')
test_player1.train()
```

현재 경험치: 17

```
test_player2 = SimpleRPG('Hee', '마법사')
for i in range(15):
    test_player2.train()
```

현재 경험치: 3
현재 경험치: 22
현재 경험치: 38
현재 경험치: 49
현재 경험치: 54
현재 경험치: 67
현재 경험치: 79
현재 경험치: 98
현재 경험치: 100
현재 레벨: 2
레벨업!
현재 경험치: 15
현재 경험치: 16
현재 경험치: 31
현재 경험치: 45
현재 경험치: 46
현재 경험치: 61