스킬 클래스 (조합(Compositon) 방식을 채용.)

**이터널 리턴**

* 루크Q : 적중 피해, 시야 획득, 3초 후 스킬 재사용,   
  재사용 시 : 대상에게 돌진, 적의 보호막 파괴, 적중 피해
* 루크W : 일정 시간 동안, 기본 공격 강화하여 스킬 피해  
  지속 효과 : 스킬 적중 시 일정 시간 동안 공격 속도 증가  
  진화 효과 : 적중 대상 당 잃은 체력의 일정량만큼 체력 회복
* 루크E : 지정 대상 뒤로 즉시 이동, 피해 입힘, 정신 집중 방해, 이동 속도 감소(둔화),   
  아군일 경우 스킬의 사거리가 늘어남.

**리그 오브 레전드**

* 말파이트Q : AP계수  
  적중 시 : AP피해, 대상 둔화, 본인 속도 증가(대상 속도 비례)
* 말파이트W : AP계수, 방어력 계수  
  사용 시 : (5초 유지) 기본 공격 강화   
  -> 사용 중 적중 시: 부채꼴 범위, 추가 AD피해(AP, 방어력 계수)  
  사용 시 첫 공격은 AD피해 증가(AP, 방어력 계수)  
  지속 효과 : 추가 방어력 %획득, 패시브 발동 중일 시 방어력 3배
* 말파이트E : AP계수, 방어력 계수, 자신 기준, 원형 범위  
  적중 시 : AP피해(AP, 방어력 계수), 대상 공격 속도 감소(3초 지속)
* 말파이트R : AP계수, 원형 범위  
  적중 시 : AP피해(AP계수), 에어본(1.5초)  
  사용 시 : 스킬이 끝날 때 까지 저지불가(방해효과 무시)
* 말파이트P :   
  지속 효과 : 10초간 공격을 받지 않는다면 최대 체력에 비례하는 방어막 생성.  
  쿨타임은 1, 7, 13레벨에 감소
* 라이즈Q :   
  지속 효과 : 특정 스킬 사용 시 쿨타임 초기화, ‘룬’ 충전. 룬은 4초 동안 충전되며, 최대 2개 충전됨.  
  사용 시 : 보유중인 ‘룬’ 모두 방출, 투사체 발사.  
  적중 시 : AP피해(AP계수, 마나 계수), 대상에게 ‘표식’이 존재한다면 스킬 피해 증가, 주변 적에게 피해.
* 라이즈W : 타게팅  
  사용 시 : 적중  
  적중 시 : AP피해(AP, 마나 계수), 둔화(1.5초), ‘표식’존재 시 둔화 대신 속박.
* 라이즈E : 타게팅  
  사용 시 : 적중  
  적중 시 : AP피해(AP, 마나 계수), 대상 및 주변 적에게 ‘표식’부여(4초)  
  이미 ‘표식’이 있다면 표식이 더 멀리 퍼저나감.
* 라이즈R :   
  사용 시 : 차원문 생성  
  차원문 : (라이즈가 상태이상에 걸리지 않고, 생존해 있는 상태라면)생성 뒤 2초 후, 근처 모든 아군이 지정된 위치로 순간이동.
* 라이즈P :   
  스킬 피해가 추가 마나량에 따라 추가 피해를 입힘.  
  최대 마나가 주문력 100당 10% 증가
* 애니Q : 타게팅  
  사용 시 : 대상에게 ‘화염구’ 발사  
  화염구 : 적중 시 AP피해(AP계수), 스킬에 명중한 적이 3초 이내 사망 시 사용한 마나 다시 획득 및 재사용 대기 시간 절반으로 감소.
* 애니W : 논타게팅  
  사용 시 : ‘원뿔 불’ 발사  
  원뿔 불 : 광역, 부채꼴, 적중 시 AP피해(AP계수)
* 애니E : 타게팅  
  사용 시 : 대상에게 보호막(AP계수), 자신 이동 속도 증가(1.5초, lerp식으로 감소), 보호막 지속 동안 애니 공격 시 AP피해(AP계수)
* 애니R : 논타게팅  
  사용 시 : ‘티버’ 생성  
  적중 시 : 원형, AP피해(AP계수)  
  티버 : AI소환수, 주변 대상에게 매 초 AP피해(AP계수) 체력은 애니의 AP계수를 따름.  
  분노 : 티버의 스킬. (티버가 소환되었을 때, 애니가 대상을 기절시켰을 때, 애니가 죽었을 때) 티버 공격 속도 증가, 티버 이동 속도 증가 (둘 다 3초 lerp감소)
* 애니P : 스킬 사용 시 마다 스택 +1, 4스택일 경우 스킬에 맞은 적 기절.
* 닐라Q : 치명타 확률에 따라 피해 증가  
  지속 효과 : 방어 관통이 치명타 확률 비례 증가, 기본 공격 시 입힌 피해 비례 체력 회복, 보호막이 최대 체력을 초과할 경우 회복량이 보호막으로 전환(6초 유지)  
  사용 시 :   
  적중 시 : AD피해(AD계수), 공격 사거리 증가(bool), 공격 속도 증가(bool), 원뿔 범위.  
  ‘급류’사용 중이라면, 경로상의 모든 적을 공격.
* 닐라W :   
  사용 시 : 유체화 상태가 됨, 이동 속도 증가, 기본 공격 회피, 받는 마법 피해 감소(2.25초)  
  적중 시 : (아군일 경우) 닐라에게 적중한 대상도 같은 효과를 얻음(1.5초)
* 닐라E :   
  사용 시 : 돌진  
  적중 시 : AD피해(AD계수)
* 닐라R :   
  사용 시 :   
  적중 시 : AD피해, 1초 후 추가 AD피해 및 자신 방향으로 끌어당김  
  입힌 피해의 일부 자신과 주변 아군 회복, 최대 체력 초과 회복량은 6초간 지속되는 보호막으로 전환.
* 닐라P :   
  받는 체력 회복 효과, 보호막 효과 증가, 닐라의 체력 회복, 보호막 부여도 증가.

**조합 클래스 종류**

대충 생각해보자. 대상을 지정하는 공격

1. 적중 시 / 사용 시 / 지속 효과
2. 대상 지정 / 논타겟
3. 대상을 지정하고 자신이 가는 공격 / 대상을 지정하고 투사체가 나가는 공격 / 자신에게 효과를 주는 능력
4. 진화 스킬 / 재사용 스킬 등등.
5. 이동 스킬인지 아닌지 구분해야 함.
6. 소환수일 경우 몬스터 클래스로 접근.

사용 -> 타겟/논타겟 ->

타겟 : 타게팅 -> 피해 / 본인 이동 / 소환 / 효과 적용 / 대상 상호작용 -> 적중 or not ;   
or 타게팅 -> 적중 -> 피해 / 본인 이동 / 소환 / 효과 적용 / 대상 상호작용  
논타겟 : 본인 이동 / 소환 / 본인 효과 적용 -> 적중 -> 피해 / 대상 효과 적용 / 대상 상호작용

재사용 스킬(체인 스킬, n번 사용 스킬) : 원하는 시기에 호출, 스킬 변화(배열 등에 스킬 값을 쌓아두고, 변경)

이동 스킬 종류 표시(상황에 따라 사용 못 하게 해야 함.)

소환 : 투사체, 몬스터 : 소환 -> 행동  
지정된 타겟/위치로 이동

필요 함수 및 클래스

스킬 클래스

사용 마나량 함수

계수 계산 함수(계수 종류, 값)

이동스킬인지 아닌지 판별하는 Boolean 변수

타게팅 스킬 클래스 : 스킬 클래스 상속

논타게팅 스킬 클래스 : 스킬 클래스 상속