



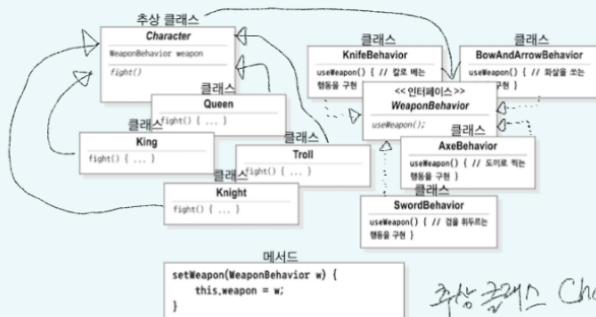
디자인 퍼즐

정답 070쪽

아래를 보면 액션 어드벤처 게임에 사용할 클래스와 인터페이스가 어지럽게 훑어져 있습니다. 게임 캐릭터용 클래스와 캐릭터가 사용할 무기의 행동 클래스를 찾을 수 있습니다. 각 캐릭터는 한 번에 한 가지 무기만 사용할 수 있지만, 게임 도중에 무기를 바꿀 수 있습니다. 이 클래스와 인터페이스를 잘 정돈해 봅시다.

해야 할 일

- ❶ 클래스를 정돈합니다.
- ❷ 추상 클래스 1개, 인터페이스 1개, 그리고 클래스 8개를 골라냅니다.
- ❸ 클래스들을 화살표로 연결합니다.
 - a. 상속(화장)은 이런 화살표를 사용하세요. →
 - b. 인터페이스(구현)는 이런 화살표를 사용하세요.→
 - c. “A에는 B가 있다” 관계는 이런 화살표를 사용하세요. →
- ❹ 적당한 클래스에 setWeapon() 메소드(무기 설정 메소드)를 추가하세요.



추상 클래스 Character

인터페이스 WeaponBehavior

클래스 Queen, King, Troll, Knight
knifeBehavior, BowAndArrowBehavior
AxeBehavior, SwordBehavior