

1. 현재 상태를 보존하는 Memento이다. Originator가 gamer인데, gamer는 Memento를 만들어 현재의 자신의 상태를 보존하기에 Gamer class안에 있다.

It is a Memento that preserves the current state. Originator is gamer, which is in the Gamer class to create Memento and preserve its current state.

2. Getfruits()는 특별한 수, 즉 6이 나올 때 과일을 주기 위해 호출된다. 또한 선택적으로 앞에 delicious가 붙는다.

Getfruit() is called to give fruit when a special number, i.e. 6 comes out. It also optionally precedes the word "delicious".

3. Gamer의 상태를 보존할 때 사용된다. Main은 originator의 상태를 보존하고 싶을 때 originator에게 알리는 역할이기에 필요하다.

It is used to preserve the condition of Gamer. Main is necessary because it is the role of notifying the originator when it wants to preserve the state of the originator.

4. Property를 읽어 해당 database를 불러온다. 속성값을 읽을 때 key-value로 되어있다. 해당 코드에서는 properties를 이용해서 파일을 불러와 저장한다. Read Property to retrieve the database. When reading the attribute value, it is key-value.

5. Database와 properties를 이용해서 해당 데이터 베이스를 읽어온다. 이를 통해 username과 email을 파악할 수 있다.

Read the database using Database and Properties. This allows us to identify the username and email.