

Study03

細川 夏風

2025 年 6 月 5 日

1 仕様書との変更点

仕様書から変更した点は 1 つある。それは Ally.java に setter を追加したことだ。setId() メソッド (setter) を追加しこれにより、ID を固定化し無限ループに対応することができるようになった。

2 それぞれのファイルの工夫点

2.1 Study03.java

Study03.java の工夫点は 2 つある。それぞれ以下に示す。

- (1). 変更点にも示したように、setter を追加し、ID を追加した。
- (2). パーティメンバーの攻撃の処理について、instanceof を用いて、それぞれのクラスのインスタンスに応じて skill を変更できるようにした。

2.2 Character.java

Character.java の工夫点は 2 つある。それぞれを以下に示す。

- (1). ダメージや残り HP の処理を damege() メソッドや attack() メソッドで完結させることにより、Study03 でやらなければならない処理をできるだけ減らした。
- (2). 攻撃力のリセットにも instanceof を用いてわかりやすく場合分けを行った。

2.3 Ally.java

Ally.java の工夫点は 2 つある。それぞれ以下に示す。

- (1). コンストラクタやメソッドなどできるだけ継承元のものを用いた。
- (2). setter を作成し、変更点を最小化することにより仕様書を無理に変えなくても難しいものでは

なくなった.

2.4 Hero 以外の職業クラス

Hero 以外の職業クラスの 2 つある. それぞれ以下に示す.

- (1). Knight クラスでは攻撃力を 3 倍にするが, 受け渡したり, 表示させたりする数を 3 倍にする事により, もとに戻す処理を行う必要が無くなった (Knight において).
- (2). Monk クラスでは回復の処理を `instanceof` を用いることにより, ケース分類を行った. 視覚的にそれぞれのケースを理解可能にしている.

3 最後に

今回は分類をわかりやすく行うということに注目して制作した. これにより, 今回多かったケース分けを単純に行うことができるようになった. やはり, `if` 文などのケース分類がやりやすくなった.

参考文献

- [1] 無し