

情報学群実験第 1 第 3 回演習課題

1260277 浅野友哉

2023 年 6 月 9 日

どれだけ自分が見ても他人が見ても、あとから読みやすいか・流用しやすいかを重視して、プログラムを作成した。

1 課題 RPG

勝敗判定の部分が、偶数の場合と奇数の場合で別々になってしまった。また、仲間の HP が 0 になった場合の処理の変更が同じ IF 文を 3 つも書くことになってしまった。

ターン終了は Study04 の中でセッターを作り HP とインスタンスの形で判定させた。
偶数番目のスキルでは Ally 型では呼び出せなかったのが、形変更をした。
上昇シア攻撃力をもとに戻すが、指定されたメソッドで使うフィールドだけでは、対応できなかったのがコンストラクタで、別の変数に記録して対応した。