

情報学群実験第 1 第 3 回演習課題

1260277 浅野友哉

2023 年 6 月 2 日

すべてのプログラムにおいて、指定されたものを除きエラー処理を、ほぼ書かなかった。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。

なので意図しない入力により、不正な動作が起こる可能性が多々ある。また、バグと見分けがつかないこともある（あった）。

1 課題 1

途中表示の最初の HP をベタ書きでなく変数を使って処理した。
ランダムをメソッドを作って処理した。次の課題に使えるよう同じ部分を多く作った。
どちらかが倒れた場合の処理が思いつかなかったので Study03_1.java の方に setter をつけて実装した。

2 課題 2

ランダム処理をメソッドを使わずに作った。
なるべく Animal1.java にまとめて書いた。

3 課題 3

サドンデスの HP と POWER の変更を Animal2.java で行った。
回避されたとき以外必ず 1 ダメージを与えるのがむずかしかった。