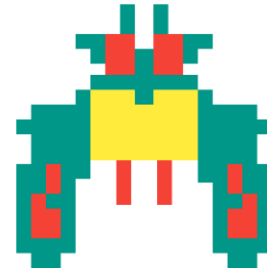


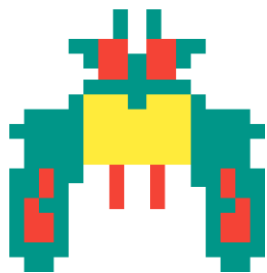
Enemy1이 맞춤.
Enemy2이 맞춤.

Why? 총알이 공유되고 있기 때문

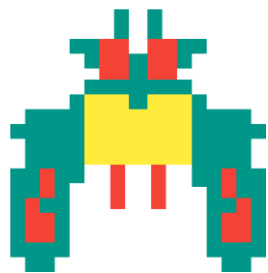


복사 생성자호출

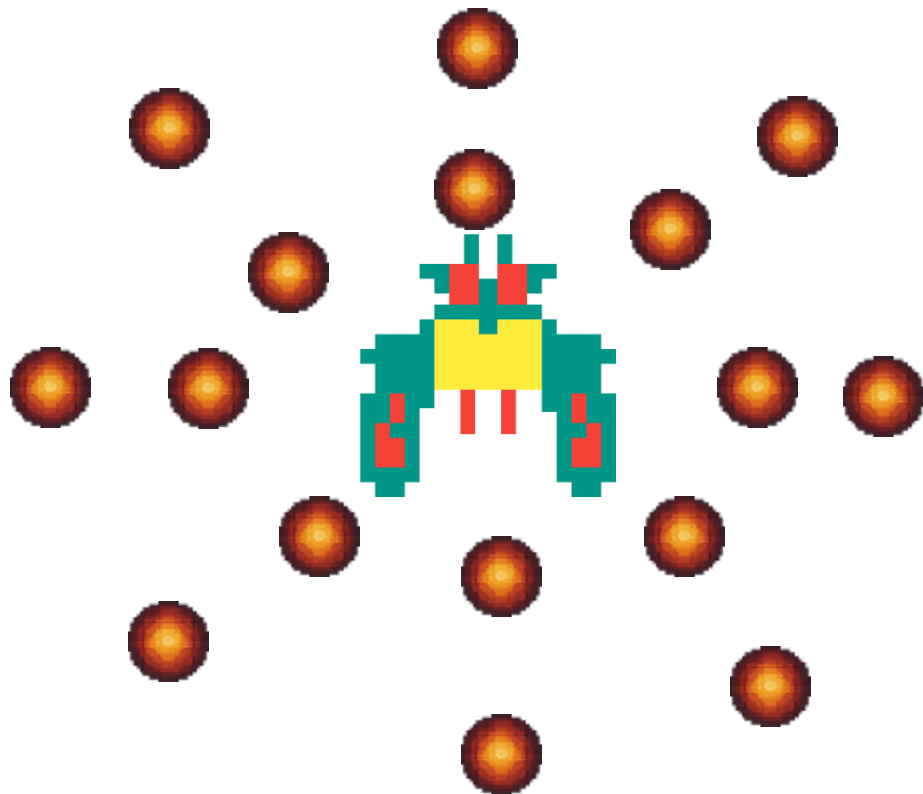
Bullet = new Bullet(50);
새로 할당 해줘야함



체력 1000



체력 600아래



체력 300아래

이 총알을 바꾸는 것을 Strategy패턴으로 BulletManager 객체를 통해 바꾸도록 구현
=> 그럼 유닛을 복사 할 때 같은 유닛이라도 다른 공격방식을 갖출 수 있게 수정할 수 있고, BulletManager
가 총알을 생성함으로써 유닛은 복사 생성자에서 new BulletManager();만 해주면 된다.