package tugasprakw4;

import java.util.\*;

public class TugasPrakW4 {

static int panjang= 33,lebar= 33;

static String map[][]= new String[panjang][lebar];

static int xhero= 1,yhero= 1,chero= 0;

static int xhealing= 16,yhealing= 16;

static String step;

static void initMap() {

for(int i= 0;i<panjang;i++) {

for(int j= 0;j<lebar;j++) {

if(i==0 || i==panjang-1 || j==0 || j==lebar-1) {

map[i][j]= "#";

}else map[i][j]= " ";

}

}

}

static void cetakMap() {

if((xhero>=0 && xhero<=10) && (yhero>=0 && yhero<=10)) {

System.out.println("Map 1");

for(int i= 0;i<=10;i++) {

for(int j= 0;j<=10;j++) {

System.out.print (map[i][j]);

}

System.out.println ();

}

}else if((xhero>10 && xhero<=21) && (yhero>=0 && yhero<=10)) {

System.out.println("Map 2");

for(int i= 0;i<=10;i++) {

for(int j= 11;j<=21;j++) {

System.out.print (map[i][j]);

}

System.out.println ();

}

}else if((xhero>21 && xhero<lebar) && (yhero>=0 && yhero<=10)) {

System.out.println("Map 3");

for(int i= 0;i<=10;i++) {

for(int j= 22;j<lebar;j++) {

System.out.print (map[i][j]);

}

System.out.println ();

}

}else if((xhero>=0 && xhero<=10) && (yhero>10 && yhero<=20)) {

System.out.println("Map 4");

for(int i=11;i<=20;i++) {

for(int j= 0;j<=10;j++) {

System.out.print (map[i][j]);

}

System.out.println ();

}

}else if((xhero>10 && xhero<=21) && (yhero>10 && yhero<=20)) {

System.out.println("Map 5");

for(int i= 11;i<=20;i++) {

for(int j= 11;j<=21;j++) {

System.out.print (map[i][j]);

}

System.out.println ();

}

}else if((xhero>21 && xhero<lebar) && (yhero>10 && yhero<=20)) {

System.out.println("Map 6");

for(int i= 11;i<=20;i++) {

for(int j= 22;j<lebar;j++) {

System.out.print (map[i][j]);

}

System.out.println ();

}

}else if((xhero>=0 && xhero<=10) && (yhero>20 && yhero<panjang)) {

System.out.println("Map 7");

for(int i= 21;i<panjang;i++) {

for(int j= 0;j<=10;j++) {

System.out.print (map[i][j]);

}

System.out.println ();

}

}else if((xhero>10 && xhero<=21) && (yhero>20 && yhero<panjang)) {

System.out.println("Map 8");

for(int i= 21;i<panjang;i++) {

for(int j= 11;j<=21;j++) {

System.out.print (map[i][j]);

}

System.out.println ();

}

}else if((xhero>21 && xhero<lebar) && (yhero>20 && yhero<panjang)) {

System.out.println("Map 9");

for(int i= 21;i<panjang;i++) {

for(int j= 22;j<lebar;j++) {

System.out.print (map[i][j]);

}

System.out.println ();

}

}

}

static void move() {

if("w".equals(step) && !"#".equals(map[yhero-1][xhero])) {

map[yhero][xhero]= " ";

yhero--;

}else if("a".equals(step) && !"#".equals(map[yhero][xhero-1])) {

map[yhero][xhero]= " ";

xhero--;

}else if("s".equals(step) && !"#".equals(map[yhero+1][xhero])) {

map[yhero][xhero]= " ";

yhero++;

}else if("d".equals(step) && !"#".equals(map[yhero][xhero+1])) {

map[yhero][xhero]= " ";

xhero++;

}

}

public static void main(String[] args) {

Scanner input= new Scanner(System.in);

Scanner string= new Scanner(System.in);

ArrayList<tier1> tier1= new ArrayList<>();

ArrayList<mons> momon= new ArrayList<>();

ArrayList<mons> boss= new ArrayList<>();

int menu,buy,sp,action,skill,subskill,ctrbuy= 0,gold= 800;

int turn= 0,ctrevolve= 0,acch,eaction,acce;

int ctrpb= 0,ctrsent= 0,ctrb= 99,ctrs= 99,ctrempt= 99;

Random r= new Random();

do{

System.out.println("Gold: "+gold+"G");

System.out.println("1. Start Playing");

System.out.println("2. Beli Hero ("+ctrbuy+"/12)");

System.out.println("3. Lihat Hero");

System.out.println("4. Exit");

System.out.print("Menu: ");

menu= input.nextInt();

if(menu==1) {

if(ctrbuy>0) {

//create boss

for(int i= 0;i<5;i++) {

boss.add(new mons());

}

boss.get(0).setXb(31);

boss.get(0).setYb(5);

boss.get(1).setXb(31);

boss.get(1).setYb(16);

boss.get(2).setXb(31);

boss.get(2).setYb(26);

boss.get(3).setXb(16);

boss.get(3).setYb(31);

boss.get(4).setXb(5);

boss.get(4).setYb(31);

//create mons

for(int i= 0;i<5;i++) {

int typem= r.nextInt(5);

int elem= r.nextInt(4);

momon.add(new mons(typem,elem));

}

for(int i= 0;i<momon.size();i++) {

int x= r.nextInt(8)+2;

int y= r.nextInt(8)+2;

momon.get(i).setXm(x);

momon.get(i).setYm(y);

}

initMap();

do{

map[yhero][xhero]= tier1.get(chero).getIcon();

map[yhealing][xhealing]= "H";

for(int i= 0;i<boss.size();i++) {

map[boss.get(i).getYb()][boss.get(i).getXb()]= boss.get(i).getIcon();

}

for(int i= 0;i<momon.size();i++) {

map[momon.get(i).getYm()][momon.get(i).getXm()]= momon.get(i).getIcon();

}

cetakMap();

System.out.print("Move: ");

step= string.nextLine();

move();

if("e".equals(step) || "E".equals(step)) {

if(tier1.get(chero).getLv()==10) {

tier1.get(chero).Evolve(tier1.get(chero).getName());

ctrevolve++;

}else System.out.println(tier1.get(chero).getName()+" level tidak cukup untuk evolve!");

}else if("g".equals(step) || "G".equals(step)) {

chero++;

if(chero>=tier1.size()) {

chero= 0;

}

}else if("m".equals(step) || "M".equals(step)) {

System.out.println ("-Skill Point-");

System.out.println ("Jumlah SP: "+tier1.get(chero).getSp()+" SP");

System.out.println ("1. +300 HP");

System.out.println ("2. +20 MP");

System.out.println ("3. +20 Attack");

System.out.println ("4. +1 Armor");

System.out.println ("5. +3% Evasion");

System.out.println ("6. +2 Akurasi");

System.out.print ("Pilih SP: ");

sp= input.nextInt();

if(tier1.get(chero).getSp()>0) {

tier1.get(chero).SkillPoint(sp);

tier1.get(chero).setSp(tier1.get(chero).getSp()-1);

}else System.out.println("SP tidak cukup!");

}else if("x".equals(step) || "X".equals(step)) {

if("Warrior".equals(tier1.get(chero).getName()) || "Knight".equals(tier1.get(chero).getName())) {

ctrempt= 0;

System.out.println("Using Pre-emptive Strike!");

}else if("Mage".equals(tier1.get(chero).getName()) || "Sorcerer".equals(tier1.get(chero).getName())) {

ctrempt= 0;

System.out.println("Using Pre-emptive Strike!");

}else if("Range".equals(tier1.get(chero).getName()) || "Trooper".equals(tier1.get(chero).getName())) {

ctrempt= 0;

System.out.println("Using Pre-emptive Strike!");

}

}

//battle mons

for(int i= chero;i<tier1.size();i++) {

for(int j= 0;j<momon.size();j++) {

if(xhero==momon.get(j).getXm() && yhero==momon.get(j).getYm()) {

do{

acch= r.nextInt(100);

acce= r.nextInt(100);

eaction= r.nextInt(100);

momon.get(j).statsBattle(momon.get(j).getName());

System.out.println();

tier1.get(i).statsBattle();

System.out.println("1. Attack");

System.out.println("2. Skill");

System.out.println("3. Defend");

System.out.print("Action: ");

action= input.nextInt();

if(action==1) { //attack

if(acch<=tier1.get(i).getAcc()) { //atk

momon.get(j).attackHero(tier1.get(i).getName(),tier1.get(i).getAtk());

//momon action

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive Condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

if(eaction<=75) { //momon atk

if(ctrb<3) { //cek blind

momon.get(j).setAcc(10);

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

ctrb++;

}else if(ctrb>=3) {

momon.get(j).setAcc(100);

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp msih ckup

if(ctrs<3) { //cek silence

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

System.out.println(momon.get(j).getName()+" cant use skill!");

ctrs++;

}else if(ctrs>=3) {

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(acch>tier1.get(i).getAcc()) { //miss

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" attack miss!");

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive Condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//momon action

if(eaction<=75) { //momon atk

if(ctrb<3) { //cek blind

momon.get(j).setAcc(10);

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

ctrb++;

}else if(ctrb>=3) {

momon.get(j).setAcc(100);

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp msih ckup

if(ctrs<3) { //cek silence

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

System.out.println(momon.get(j).getName()+" cant use skill!");

ctrs++;

}else if(ctrs>=3) {

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

turn++;

}else if(action==2) { //skill

if(tier1.get(i).getMpc()<=tier1.get(i).getMp()) {

tier1.get(i).listSkill();

System.out.print("Skill: ");

skill= input.nextInt();

if("Warrior".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

if(ctrpb<1) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc());

momon.get(j).powerBreak(tier1.get(i).getName(),tier1.get(i).getAtk(),tier1.get(i).getSname1());

//momon action

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp masih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

ctrpb++;

}else System.out.println("No effect!");

}else if(skill==2) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc());

momon.get(j).powerBreak(tier1.get(i).getName(),tier1.get(i).getAtk(),tier1.get(i).getSname2());

//momon action

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp masih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}else if("Mage".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc());

momon.get(j).magicBall(tier1.get(i).getName(),tier1.get(i).getMagic(),tier1.get(i).getSname1());

//bos action

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp masih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(skill==2) {

tier1.get(i).magicBoost();

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//momon action

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp masih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}else if("Range".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

ctrb= 0;

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc());

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" use "+tier1.get(i).getSname1());

//boss action

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp masih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(skill==2) {

ctrs= 0;

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc());

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" use "+tier1.get(i).getSname2());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//momon action

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp masih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}else if("Knight".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc1());

momon.get(j).poarmBreak(tier1.get(i).getName(),tier1.get(i).getAtk(),tier1.get(i).getSname1());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//momon action

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp msih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(skill==2) {

if(ctrsent<1) { //cek sentinel

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" use "+tier1.get(i).getSname2());

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc2());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//momon action

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).Sentinel(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp msih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).Sentinel(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

ctrsent++;

}

}else if(ctrsent>=1) {

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//momon action

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp msih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}

}else if("Sorcerer".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

tier1.get(i).listElement();

System.out.print("Element: ");

subskill= input.nextInt();

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc1());

momon.get(j).elementMons(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),

tier1.get(i).getMagic(),subskill,tier1.get(i).getSname1());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//momon action

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp msih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(skill==2) {

tier1.get(i).heal();

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//momon action

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp msih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}else if("Trooper".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

ctrb= 0;

ctrs= 0;

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc1());

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" use "+tier1.get(i).getSname1());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//momon action

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp msih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(skill==2) {

momon.get(j).setHp(momon.get(j).getHp()-tier1.get(i).getMagic());

tier1.get(i).Drain(momon.get(j).getName());

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//momon action

if(eaction<=75) { //momon atk

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp msih ckup

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}

}else System.out.println("MP tidak cukup!");

turn++;

}else if(action==3) { //defend

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" use defense!");

//momon action

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive conidition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

if(eaction<=75) { //momon atk

if(ctrb<3) { //cek blind

momon.get(j).setAcc(10);

tier1.get(i).defense(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

ctrb++;

}else if(ctrb>=3) {

momon.get(j).setAcc(100);

tier1.get(i).defense(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}else if(eaction>75) { //momon skill

if(momon.get(j).getMpc()<=momon.get(j).getMp()) { //momon mp msih ckup

if(ctrs<3) {

tier1.get(i).defense(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

System.out.println(momon.get(j).getName()+" cant use skill!");

ctrs++;

}else if(ctrs>=3) {

momon.get(j).setMp(momon.get(j).getMp()-momon.get(j).getMpc());

tier1.get(i).momonSkill(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getElement(),momon.get(j).getSname(),

momon.get(j).getMagic());

}

}else if(momon.get(j).getMpc()>momon.get(j).getMp()) { //momon mp tdk ckup

tier1.get(i).defense(momon.get(j).getName(),momon.get(j).getAtk(),momon.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

turn++;

}

//bonus mp

if(turn%3==0) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()+10);

System.out.println ("Mendapat MP bonus sebanyak 10!");

if(tier1.get(i).getMp()>tier1.get(i).getMpm()) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMpm());

}

}

}while(tier1.get(i).getHp()>0 && momon.get(j).getHp()>0);

if(momon.get(j).getHp()<=0) { //mons klh

ctrpb= 0;

ctrsent= 0;

ctrb= 99;

ctrs= 99;

ctrempt= 99;

turn= 0;

System.out.println (momon.get(j).getName()+" was dropped out!");

tier1.get(i).setExp(tier1.get(i).getExp()+momon.get(j).getExpdrop());

if(tier1.get(i).getExp()>=tier1.get(i).getExpm()) {

tier1.get(i).setLv(tier1.get(i).getLv()+1);

tier1.get(i).setExp(0);

tier1.get(i).setSp(tier1.get(i).getSp()+1);

System.out.println (tier1.get(i).getName()+" level up!");

}

gold+= momon.get(j).getGolddrop();

System.out.println ("Got "+momon.get(j).getExpdrop()+"exp.");

System.out.println ("Got "+momon.get(j).getGolddrop()+"G");

momon.remove(j);

}else if(tier1.get(i).getHp()<=0) { //hero klh

ctrpb= 0;

ctrsent= 0;

ctrb= 99;

ctrs= 99;

ctrempt= 99;

turn= 0;

System.out.println (tier1.get(i).getName()+" was dropped out!");

ctrbuy-=1;

tier1.remove(i);

}

}

}

}

//battle boss

for(int i= chero;i<tier1.size();i++) {

for(int j= 0;j<boss.size();j++) {

if(xhero==boss.get(j).getXb() && yhero==boss.get(j).getYb()) {

do{

acch= r.nextInt(100);

acce= r.nextInt(100);

eaction= r.nextInt(100);

boss.get(j).statsBattle(boss.get(j).getName());

System.out.println();

tier1.get(i).statsBattle();

System.out.println("1. Attack");

System.out.println("2. Skill");

System.out.println("3. Defend");

System.out.print("Action: ");

action= input.nextInt();

if(action==1) { //attack

if(acch<=tier1.get(i).getAcc()) { //atk

boss.get(j).attackHero(tier1.get(i).getName(),tier1.get(i).getAtk());

//boss action

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

if(eaction<=75) { //boss atk

if(ctrb<3) { //cek blind

boss.get(j).setAcc(10);

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

ctrb++;

}else if(ctrb>=3) {

boss.get(j).setAcc(100);

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp msih ckup

if(ctrs<3) { //cek silence

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

System.out.println(boss.get(j).getName()+" cant use skill!");

ctrs++;

}else if(ctrs>=3) {

boss.get(j).bossSkill();

}

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(acch>tier1.get(i).getAcc()) { //miss

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" attack miss!");

//boss action

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

if(eaction<=75) { //boss atk

if(ctrb<3) { //cek blind

boss.get(j).setAcc(10);

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

ctrb++;

}else if(ctrb>=3) {

boss.get(j).setAcc(100);

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp msih ckup

if(ctrs<3) { //cek silence

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

System.out.println(boss.get(j).getName()+" cant use skill!");

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

ctrs++;

}else if(ctrs>=3) {

boss.get(j).bossSkill();

}

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

turn++;

}else if(action==2) { //skill

if(tier1.get(i).getMpc()<=tier1.get(i).getMp()) {

tier1.get(i).listSkill();

System.out.print("Skill: ");

skill= input.nextInt();

if("Warrior".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

if(ctrpb<1) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc());

boss.get(j).powerBreak(tier1.get(i).getName(),tier1.get(i).getAtk(),tier1.get(i).getSname1());

ctrpb++;

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp masih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else System.out.println("No effect!");

}else if(skill==2) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc());

boss.get(j).powerBreak(tier1.get(i).getName(),tier1.get(i).getAtk(),tier1.get(i).getSname2());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp masih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}else if("Mage".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc());

boss.get(j).magicBall(tier1.get(i).getName(),tier1.get(i).getMagic(),tier1.get(i).getSname1());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

}else if(ctrempt>=2) {

//bos action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp masih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(skill==2) {

tier1.get(i).magicBoost();

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive strike");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp masih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}else if("Range".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

ctrb= 0;

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc());

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" use "+tier1.get(i).getSname1());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

}else if(ctrempt>=2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp masih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(skill==2) {

ctrs= 0;

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc());

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" use "+tier1.get(i).getSname2());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp masih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}else if("Knight".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc1());

boss.get(j).poarmBreak(tier1.get(i).getName(),tier1.get(i).getAtk(),tier1.get(i).getSname1());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt<2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp msih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(skill==2) {

if(ctrsent<1) { //cek sentinel

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" use "+tier1.get(i).getSname2());

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc2());

ctrsent++;

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).Sentinel(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp msih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).Sentinel(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(ctrsent>=1) {

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp msih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}

}else if("Sorcerer".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

tier1.get(i).listElement();

System.out.print("Element: ");

subskill= input.nextInt();

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc1());

boss.get(j).elementBoss(tier1.get(i).getName(),tier1.get(i).getMagic(),subskill,tier1.get(i).getSname1());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp msih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(skill==2) {

tier1.get(i).heal();

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp msih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}else if("Trooper".equals(tier1.get(i).getName())) {

if(skill==1) {

ctrb= 0;

ctrs= 0;

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()-tier1.get(i).getMpc1());

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" use "+tier1.get(i).getSname1());

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt>=2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp msih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}else if(skill==2) {

boss.get(j).setHp(boss.get(j).getHp()-tier1.get(i).getMagic());

tier1.get(i).Drain(boss.get(j).getName());

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

ctrempt++;

}else if(ctrempt<2) {

//boss action

if(eaction<=75) { //boss atk

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp msih ckup

boss.get(j).bossSkill();

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).attackEnemy(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

if(tier1.get(i).getHp()>tier1.get(i).getHpm()) {

tier1.get(i).setHp(tier1.get(i).getHpm());

}

}

}

}

}

}

}else System.out.println("MP tidak cukup!");

turn++;

}else if(action==3) { //defend

System.out.println(tier1.get(i).getName()+" use defense!");

//boss action

if(ctrempt<2) {

System.out.println("Pre-emptive condition");

}else if(ctrempt>=2) {

if(eaction<=75) { //boss atk

if(ctrb<3) { //cek blind

boss.get(j).setAcc(10);

tier1.get(i).defense(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

ctrb++;

}else if(ctrb>=3) {

boss.get(j).setAcc(100);

tier1.get(i).defense(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

}

}else if(eaction>75) { //boss skill

if(boss.get(j).getMpc()<=boss.get(j).getMp()) { //boss mp msih ckup

if(ctrs<3) {

tier1.get(i).defense(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

System.out.println(boss.get(j).getName()+" cant use skill!");

ctrs++;

}else if(ctrs>=3) {

boss.get(j).bossSkill();

}

}else if(boss.get(j).getMpc()>boss.get(j).getMp()) { //boss mp tdk ckup

tier1.get(i).defense(boss.get(j).getName(),boss.get(j).getAtk(),boss.get(j).getAcc(),acce);

}

}

}

turn++;

}

//bonus mp

if(turn%3==0) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMp()+10);

System.out.println ("Mendapat MP bonus sebanyak 10!");

if(tier1.get(i).getMp()>tier1.get(i).getMpm()) {

tier1.get(i).setMp(tier1.get(i).getMpm());

}

}

}while(tier1.get(i).getHp()>0 && boss.get(j).getHp()>0);

if(boss.get(j).getHp()<=0) { //boss klh

ctrpb= 0;

ctrsent= 0;

ctrb= 99;

ctrs= 99;

ctrempt= 99;

turn= 0;

System.out.println (boss.get(j).getName()+" was dropped out!");

tier1.get(i).setExp(tier1.get(i).getExp()+boss.get(j).getExpdrop());

if(tier1.get(i).getExp()>=tier1.get(i).getExpm()) {

tier1.get(i).setLv(tier1.get(i).getLv()+1);

tier1.get(i).setExp(0);

tier1.get(i).setSp(tier1.get(i).getSp()+1);

System.out.println (tier1.get(i).getName()+" level up!");

}

gold+= boss.get(j).getGolddrop();

System.out.println ("Got "+boss.get(j).getExpdrop()+"exp.");

System.out.println ("Got "+boss.get(j).getGolddrop()+"G");

boss.remove(j);

}else if(tier1.get(i).getHp()<=0) { //hero klh

ctrpb= 0;

ctrsent= 0;

ctrb= 99;

ctrs= 99;

ctrempt= 99;

turn= 0;

System.out.println (tier1.get(i).getName()+" was dropped out!");

ctrbuy-=1;

tier1.remove(i);

}

}

}

}

//healing point

if(xhero==xhealing && yhero==yhealing) {

System.out.println("-HEAL POINT-");

tier1.get(chero).HealPoint();

}

}while(!tier1.isEmpty() && !boss.isEmpty());

//win codition

if(boss.isEmpty()) {

System.out.println("You WIN!");

}else if(tier1.isEmpty()) {

System.out.println("You LOSE!");

}

}else System.out.println("Belum memiliki hero!");

}else if(menu==2) {

System.out.println("1. Warrior - 200");

System.out.println("2. Mage - 350");

System.out.println("3. Range - 180");

System.out.print("Buy: ");

buy= input.nextInt();

if(buy==1) {

if(gold>=200) {

gold-=200;

tier1.add(new tier1("Warrior"));

ctrbuy++;

}else System.out.println("Gold tidak cukup!");

}else if(buy==2) {

if(gold>=350) {

gold-=350;

tier1.add(new tier1("Mage"));

ctrbuy++;

}else System.out.println("Gold tidak cukup!");

}else if(buy==3) {

if(gold>=180) {

gold-=180;

tier1.add(new tier1("Range"));

ctrbuy++;

}else System.out.println("Gold tidak cukup!");

}

}else if(menu==3) {

if(ctrbuy>0) {

for(int i= 0;i<tier1.size();i++) {

tier1.get(i).Stats(i);

}

}else System.out.println("Belum memiliki hero!");

}

}while(menu!=4);

System.out.println("Thank You For Playing!");

}

}

package tugasprakw4;

import java.util.\*;

public class hero {

private String name,icon,sname1,sname2;

private int hp,hpm;

private int mp,mpm,mpc,mpc1,mpc2;

private int atk,magic;

private int armor,eva,acc;

private int lv,exp,expm,sp;

private int xh,yh;

void setName(String name) {this.name= name;}

void setIcon(String icon) {this.icon= icon;}

void setHp(int hp) {this.hp= hp;}

void setHpm(int hpm) {this.hpm= hpm;}

void setMp(int mp) {this.mp= mp;}

void setMpm(int mpm) {this.mpm= mpm;}

void setMpc(int mpc) {this.mpc= mpc;}

void setMpc1(int mpc) {this.mpc1= mpc;}

void setMpc2(int mpc) {this.mpc2= mpc;}

void setAtk(int atk) {this.atk= atk;}

void setMagic(int magic) {this.magic= magic;}

void setSname1(String s1) {this.sname1= s1;}

void setSname2(String s2) {this.sname2= s2;}

void setArmor(int armor) {this.armor= armor;}

void setEva(int eva) {this.eva= eva;}

void setAcc(int acc) {this.acc= acc;}

void setLv(int lv) {this.lv= lv;}

void setExp(int exp) {this.exp= exp;}

void setExpm(int expm) {this.expm= expm;}

void setSp(int sp) {this.sp= sp;}

String getName() {return this.name;}

String getIcon() {return this.icon;}

int getHp() {return this.hp;}

int getHpm() {return this.hpm;}

int getMp() {return this.mp;}

int getMpm() {return this.mpm;}

int getMpc() {return this.mpc;}

int getMpc1() {return this.mpc1;}

int getMpc2() {return this.mpc2;}

int getAtk() {return this.atk;}

int getMagic() {return this.magic;}

String getSname1() {return this.sname1;}

String getSname2() {return this.sname2;}

int getArmor() {return this.armor;}

int getEva() {return this.eva;}

int getAcc() {return this.acc;}

int getLv() {return this.lv;}

int getExp() {return this.exp;}

int getExpm() {return this.expm;}

int getSp() {return this.sp;}

void Stats(int idx) {}

void statsBattle() {}

void SkillPoint(int sp) {}

void HealPoint() {}

void Evolve(String name) {}

void attackEnemy(String name,int dmge,int acce,int acc) {}

void defense(String name,int dmge,int acce,int acc) {}

void listSkill() {}

void listElement() {}

}

class tier1 extends hero{

Random r= new Random();

tier1(String name) {

if("Warrior".equals(name)) {

setName("Warrior");

setIcon("W");

setHp(520);

setHpm(getHp());

setMp(30);

setMpm(getMp());

setMpc(8);

setAtk(100);

setMagic(20);

setSname1("Power Break");

setSname2("Armor Break");

setArmor(8);

setEva(0);

setAcc(90);

setExp(0);

setExpm(100);

setLv(1);

setSp(0);

}else if("Mage".equals(name)) {

setName("Mage");

setIcon("M");

setHp(360);

setHpm(getHp());

setMp(120);

setMpm(getMp());

setMpc(4);

setAtk(30);

setMagic(200);

setSname1("Magic Ball");

setSname2("Magic Boost");

setArmor(2);

setEva(10);

setAcc(75);

setExp(0);

setExpm(100);

setLv(1);

setSp(0);

}else if("Range".equals(name)) {

setName("Range");

setIcon("R");

setHp(610);

setHpm(getHp());

setMp(40);

setMpm(getMp());

setMpc(5);

setAtk(70);

setMagic(100);

setSname1("Blind Attack");

setSname2("Silence Attack");

setArmor(4);

setEva(5);

setAcc(100);

setExp(0);

setExpm(100);

setLv(1);

setSp(0);

}

}

@Override

void SkillPoint(int sp) {

if(sp==1) {setHp(getHpm()+300);}

else if(sp==2) {setMp(getMpm()+20);}

else if(sp==3) {setAtk(getAtk()+20);}

else if(sp==4) {setArmor(getArmor()+1);}

else if(sp==5) {setEva(getEva()+3);}

else if(sp==6) {setAcc(getAcc()+2);}

}

@Override

void Stats(int idx) {

System.out.println((idx+1)+". Hero: "+getName());

System.out.println("Level: "+getLv());

System.out.println("EXP: "+getExp());

System.out.println("HP: "+getHp());

System.out.println("MP: "+getMp());

}

@Override

void statsBattle() {

System.out.println(getName());

System.out.println("HP: "+getHp()+"/"+getHpm());

System.out.println("MP: "+getMp()+"/"+getMpm());

}

@Override

void HealPoint() {

setHp(getHpm());

setMp(getMpm());

}

@Override

void Evolve(String name) {

if("Warrior".equals(name)) {

System.out.println("Warrior evolved to Knight!");

setName("Knight");

setIcon("K");

setHp(getHp()+(getHp()\*20/100));

setHpm(getHp());

setMp(getMp()+(getMp()\*0/100));

setMpm(getMp());

setMpc1(12);

setMpc2(4);

setAtk(getAtk()+(getAtk()\*25/100));

setMagic(getMagic()-(getMagic()\*5/100));

setSname1("Power + Armor");

setSname2("Sentinel");

setArmor(getArmor()+8);

setEva(0);

setAcc(95);

}else if("Mage".equals(name)) {

System.out.println("Mage evolved to Sorcerer!");

setName("Sorcerer");

setIcon("S");

setHp(getHp()+(getHp()\*5/100));

setHpm(getHp());

setMp(getMp()+(getMp()\*100/100));

setMpm(getMp());

setMpc1(8);

setMpc2(10);

setAtk(getAtk()+(getAtk()\*5/100));

setMagic(getMagic()+(getMagic()\*30/100));

setSname1("Element spell");

setSname2("Heal");

setArmor(getArmor()+1);

setEva(20);

setAcc(75);

}else if("Range".equals(name)) {

System.out.println("Range evolved to Trooper!");

setName("Trooper");

setIcon("T");

setHp(getHp()+(getHp()\*10/100));

setHpm(getHp());

setMp(getMp()+(getMp()\*10/100));

setMpm(getMp());

setMpc1(10);

setMpc2(12);

setAtk(getAtk()+(getAtk()\*20/100));

setMagic(getMagic()+(getMagic()\*10/100));

setSname1("Blind + Silence Attack");

setSname2("Drain");

setArmor(getArmor()+2);

setEva(10);

setAcc(100);

}

}

@Override

void attackEnemy(String name,int dmge,int acce,int acc) {

int eva= r.nextInt(100);

if(acc<=acce) {

if(eva>getEva()) {

setHp(getHp()-(dmge-getArmor()));

System.out.println(name+" attack "+getName());

}else if(eva<=getEva()) {

System.out.println(name+" attack miss!");

}

}else if(acc>acce) {

System.out.println(name+" attack miss!");

}

}

void momonSkill(String name,String elem,String sname,int magice) {

if("Wild Dog".equals(name)) {

setHp(getHp()-magice);

System.out.println(name+" use "+sname);

}else if("Magic Monster".equals(name)) {

if("Fire".equals(elem)) {

setHp(getHp()-magice);

System.out.println(name+" use "+sname);

}else if("Water".equals(elem)) {

setHp(getHp()-magice);

System.out.println(name+" use "+sname);

}else if("Thunder".equals(elem)) {

setHp(getHp()-magice);

System.out.println(name+" use "+sname);

}else if("Ice".equals(elem)) {

setHp(getHp()-magice);

System.out.println(name+" use "+sname);

}

}

}

@Override

void defense(String name,int dmge,int acce,int acc) {

int eva= r.nextInt(100);

if(acc<=acce) {

if(eva>getEva()) {

setHp(getHp()-((dmge-dmge\*70/100)-getArmor()));

System.out.println(name+" attack "+getName());

}else if(eva<=getEva()) {

System.out.println(name+" attack miss!");

}

}else if(acc>acce) {

System.out.println(name+" attack miss!");

}

}

@Override

void listSkill() {

System.out.println("1. "+getSname1());

System.out.println("2. "+getSname2());

}

@Override

void listElement() {

System.out.println("1. Fire");

System.out.println("2. Water");

System.out.println("3. Thunder");

System.out.println("4. Ice");

}

void magicBoost() {

setMp(getMp()-getMpc());

setMagic(getMagic()+(getMagic()\*50/100));

System.out.println(getName()+" use "+getSname2());

}

void heal() {

setMp(getMp()-getMpc2());

setHp(getHp()+(getHpm()\*60/100));

System.out.println(getName()+" use "+getSname2());

}

void Sentinel(String name,int dmge,int acce,int acc) {

int eva= r.nextInt(100);

if(acc<=acce) {

if(eva>getEva()) {

setHp(getHp()-((dmge-dmge\*95/100)-getArmor()));

System.out.println(name+" attack "+getName());

}else if(eva<=getEva()) {

System.out.println(name+" attack miss!");

}

}else if(acc>acce) {

System.out.println(name+" attack miss!");

}

}

void Drain(String name) {

setMp(getMp()-getMpc2());

setHp(getHp()+getMagic());

System.out.println(getName()+" use "+getSname2());

System.out.println(name+" HP Drained!");

}

}

package tugasprakw4;

import java.util.\*;

public class enemy {

private String name,icon,element,sname;

private int hp,hpm;

private int mp,mpm,mpc;

private int atk,magic;

private int armor,acc;

private int expdrop,goldrop;

private int xm,ym,xb,yb;

void setName(String name) {this.name= name;}

void setElement(String element) {this.element= element;}

void setIcon(String icon) {this.icon= icon;}

void setHp(int hp) {this.hp= hp;}

void setHpm(int hpm) {this.hpm= hpm;}

void setMp(int mp) {this.mp= mp;}

void setMpm(int mpm) {this.mpm= mpm;}

void setMpc(int mpc) {this.mpc= mpc;}

void setAtk(int atk) {this.atk= atk;}

void setMagic(int magic) {this.magic= magic;}

void setSname(String name) {this.sname= name;}

void setArmor(int armor) {this.armor= armor;}

void setAcc(int acc) {this.acc= acc;}

void setExpdrop(int exp) {this.expdrop= exp;}

void setGolddrop(int gold) {this.goldrop= gold;}

void setXb(int x) {this.xb= x;}

void setYb(int y) {this.yb= y;}

void setXm(int x) {this.xm= x;}

void setYm(int y) {this.ym= y;}

String getName() {return this.name;}

String getElement() {return this.element;}

String getIcon() {return this.icon;}

int getHp() {return this.hp;}

int getHpm() {return this.hpm;}

int getMp() {return this.mp;}

int getMpm() {return this.mpm;}

int getMpc() {return this.mpc;}

int getAtk() {return this.atk;}

int getMagic() {return this.magic;}

String getSname() {return this.sname;}

int getArmor() {return this.armor;}

int getAcc() {return this.acc;}

int getExpdrop() {return this.expdrop;}

int getGolddrop() {return this.goldrop;}

int getXb() {return this.xb;}

int getYb() {return this.yb;}

int getXm() {return this.xm;}

int getYm() {return this.ym;}

void statsBattle(String name) {}

void attackHero(String name,int dmgh) {}

}

class mons extends enemy{

Random r= new Random();

mons() {

setName("BOSS");

setIcon("B");

setHp(2000);

setHpm(getHp());

setMp(400);

setMpm(getMp());

setAtk(80);

setMagic(40);

setSname("Increase Attack");

setMpc(10);

setArmor(25);

setAcc(100);

setExpdrop(r.nextInt(20)+40);

setGolddrop(300);

}

//overloading

mons(int type,int elem) {

if(type==0) {

setName("Wild Dog");

setIcon("w");

setHp(150);

setHpm(getHp());

setMp(50);

setMpm(getMp());

setMpc(40);

setAtk(32);

setMagic(10);

setSname("Fire Torch");

setArmor(15);

setAcc(100);

setExpdrop(r.nextInt(5)+15);

setGolddrop(120);

}else if(type==1) {

setName("Magic Monster");

setIcon("m");

if(elem==0) {

setElement("Fire");

setSname("Fire spell");

}else if(elem==1) {

setElement("Water");

setSname("Water spell");

}else if(elem==2) {

setElement("Thunder");

setSname("Thunder spell");

}else if(elem==3) {

setElement("Ice");

setSname("Ice spell");

}

setHp(200);

setHpm(getHp());

setMp(300);

setMpm(getMp());

setMpc(50);

setAtk(7);

setMagic(70);

setArmor(20);

setAcc(100);

setExpdrop(r.nextInt(5)+20);

setGolddrop(150);

}else if(type==2) {

setName("Wild Dog");

setIcon("w");

setHp(150);

setHpm(getHp());

setMp(50);

setMpm(getMp());

setMpc(40);

setAtk(32);

setMagic(10);

setSname("Fire Torch");

setArmor(15);

setAcc(100);

setExpdrop(r.nextInt(5)+15);

setGolddrop(120);

}else if(type==3) {

setName("Magic Monster");

setIcon("m");

if(elem==0) {

setElement("Fire");

setSname("Fire spell");

}else if(elem==1) {

setElement("Water");

setSname("Water spell");

}else if(elem==2) {

setElement("Thunder");

setSname("Thunder spell");

}else if(elem==3) {

setElement("Ice");

setSname("Ice spell");

}

setHp(200);

setHpm(getHp());

setMp(300);

setMpm(getMp());

setMpc(50);

setAtk(7);

setMagic(70);

setArmor(20);

setAcc(100);

setExpdrop(r.nextInt(5)+20);

setGolddrop(150);

}else if(type==4) {

setName("Wild Dog");

setIcon("w");

setHp(150);

setHpm(getHp());

setMp(50);

setMpm(getMp());

setMpc(40);

setAtk(32);

setMagic(10);

setSname("Fire Torch");

setArmor(15);

setAcc(100);

setExpdrop(r.nextInt(5)+15);

setGolddrop(120);

}

}

@Override

void statsBattle(String name) {

if("BOSS".equals(name)) {

System.out.println(getName());

System.out.println("HP: "+getHp()+"/"+getHpm());

System.out.println("MP: "+getMp()+"/"+getMpm());

}else if("Wild Dog".equals(name)) {

System.out.println(getName());

System.out.println("HP: "+getHp()+"/"+getHpm());

System.out.println("MP: "+getMp()+"/"+getMpm());

}

else if("Magic Monster".equals(name)) {

System.out.println(getName());

System.out.println("Element: "+getElement());

System.out.println("HP: "+getHp()+"/"+getHpm());

System.out.println("MP: "+getMp()+"/"+getMpm());

}

}

@Override

void attackHero(String name,int dmgh) {

setHp(getHp()-(dmgh-getArmor()));

System.out.println(name+" attack "+getName());

}

void bossSkill() {

setMp(getMp()-getMpc());

setAtk(getAtk()+5);

System.out.println(getName()+" using "+getSname());

}

void powerBreak(String name,int dmgh,String sname1) {

setHp(getHp()-(dmgh-getArmor()));

setAtk(getAtk()-(getAtk()\*10/100));

System.out.println(name+" use "+sname1);

}

void armorBreak(String name,int dmgh, String sname2) {

setHp(getHp()-(dmgh-getArmor()));

setArmor(0);

System.out.println(name+" use "+sname2);

}

void poarmBreak(String name,int dmgh,String sname1) {

setHp(getHp()-(dmgh-getArmor()));

setAtk(getAtk()-(getAtk()\*10/100));

setArmor(0);

System.out.println(name+" use "+sname1);

}

void magicBall(String name,int magich,String sname1) {

setHp(getHp()-magich);

System.out.println(name+" use "+sname1);

}

void elementBoss(String name,int magich,int subskill,String sname1) {

if(subskill==1) { //Fire

setHp(getHp()-(magich\*10/10));

System.out.println(name+" use Fire "+sname1);

}else if(subskill==2) { //Water

setHp(getHp()-(magich\*5/10));

System.out.println(name+" use Water "+sname1);

}else if(subskill==3) { //Thunder

setHp(getHp()-(magich\*5/10));

System.out.println(name+" use Thunder "+sname1);

}else if(subskill==4) { //Ice

setHp(getHp()-(magich\*10/10));

System.out.println(name+" use Ice "+sname1);

}

}

void elementMons(String name,String elem,int magich,int subskill,String sname1) {

if("Wild Dog".equals(name)) {

if(subskill==1) { //Fire

setHp(getHp()-(magich\*10/10));

System.out.println(name+" use Fire "+sname1);

}else if(subskill==2) { //Water

setHp(getHp()-(magich\*5/10));

System.out.println(name+" use Water "+sname1);

}else if(subskill==3) { //Thunder

setHp(getHp()-(magich\*5/10));

System.out.println(name+" use Thunder "+sname1);

}else if(subskill==4) { //Ice

setHp(getHp()-(magich\*5/10));

System.out.println(name+" use Ice "+sname1);

}

}else if("Magic Monster".equals(name)) {

if(subskill==1) { //Fire

if("Fire".equals(elem)) {

setHp(getHp()-(magich\*5/10));

System.out.println("Not Effective!");

}else if("Ice".equals(elem)) {

setHp(getHp()-((magich\*15/10+(magich\*50/100))));

System.out.println("Super Effective!");

}else setHp(getHp()-magich);

}else if(subskill==2) { //Water

if("Water".equals(elem)) {

setHp(getHp()-(magich\*5/10));

System.out.println("Not Effective!");

}else if("Thunder".equals(elem)) {

setHp(getHp()-((magich\*15/10)+(magich\*50/100)));

System.out.println("Super Effective!");

}else setHp(getHp()-magich);

}else if(subskill==3) { //Thunder

if("Thunder".equals(elem)) {

setHp(getHp()-(magich\*5/10));

System.out.println("Not Effective!");

}else if("Water".equals(elem)) {

setHp(getHp()-((magich\*15/10)+(magich\*50/100)));

System.out.println("Super Effective!");

}else setHp(getHp()-magich);

}else if(subskill==4) { //Ice

if("Ice".equals(elem)) {

setHp(getHp()-(magich\*5/10));

System.out.println("Not Effective!");

}else if("Fire".equals(elem)) {

setHp(getHp()-((magich\*15/10)+(magich\*50/100)));

System.out.println("Super Effective!");

}else setHp(getHp()-magich);

}

}

}

}