플레이어

체력: 430이 최대인 int형 변수(게임상에서는 1/100으로 표기)

공격력: 무기공격력\*학과 특성

방어력: 방어구의 방어력\*학과 특성

속성: 학과(무은재, 수학과, 생명과, 전자과, 컴공과)

플레이어는 생성될 때 기본 무기와 방어구를 장착한다고 가정

(무기, 방어구 정할 때 기본으로 장착할 아이템도 선택해 주세요)

몬스터

몬스터 종류, 체력, 공격력, 방어력, 속성 설정 필요

플레이어와 몬스터 속성별로 상성 정해야 함(어떤 이익과 불이익이 있는지)

몬스터에게 입히는 데미지는 ((플레이어 공격력)-(몬스터 방어력))\*속성별 상성

으로 정해질 텐데 어떤 경우에도 정수가 되도록 해주시면 되겠습니다. 몬스터가 플레이어에게 입히는 데미지도 똑같이 해주시면 됩니다.

무기, 방어구, 포션의 종류와 공격력, 방어력, 회복량 정해야 함

사전토의 때 한 것들도 있지만 프로그램으로 구현하기 위해 구체적으로 정해주시면 감사하겠습니다.