**1장 스트래티지 패턴**

**-요구 사항-**

맵 - x=±100, y=±100

유닛 - 시민, 기사, 마법사

유닛의 이동 – 걷기, 순간이동

유닛의 상태 – 위치 (x, y좌표), 체력, 이동속도

유닛의 공격 – 주먹질, 검 휘두르기, 파이어볼

무기 – 맨손, 검, 지팡이

1. 맵은 ±100, ±100 크기이고, 유닛은 이를 벗어날 수 없다.

2. 유닛을 생성하면 유닛은 맵 안에서 랜덤한 위치에 생성된다.

3. 유닛은 기본적으로 체력과 이동방법, 이동속도, 공격방법, 무기를 가진 채 생성된다.

4. 생성된 유닛의 무기와 이동방법, 공격방법은 setter로 수정해 줄 수 있다.

5. 시민은 체력 10에 맨손으로 주먹질을 하고, 기사는 체력 30에 칼로 휘두를 수 있고, 마법사는 체력 20에 지팡이로 파이어볼을 날릴수있다.

6. 시민과 기사는 걸어나디고, 마법사는 순간이동으로 이동한다.

7. 유닛의 생성, 이동, 공격등 유닛의 모든 행위에는 관련 정보를 출력한다.

**-실행 시나리오 -**

1. 유닛 종류별로 세명씩 생성한다. (기본 정보출력)

2. 시민 +10, -10 이동후 공격명령

3. 기사 +30, +40 이동후 공격명령

4. 마법사 +30, +40 이동후 공격명령

5. 기사가 검을 잃어버려 맨손으로 돌아왔다.

6. 시민을 기사의 위치로 이동명령

7. 시민이 검을 주웠다. 검으로 공격명령

8. 기사 -200, -200 이동명령

9. 세 유닛의 정보 출력