**3장 옵저버 패턴**

**-요구 사항-**

2장 요구사항은 유지한다.

새로운 유닛 – 부엉이

[

이동 – 날기

공격 – 공격할 수 없음.

무기 – 없음

특수능력 – 근처 유닛 찾기.

추가정보 – 근처 유닛을 찾을 수 있는 거리 (기본 +-20)

1. 새로운 유닛 부엉이는 날아다니지만 공격은 할수없다.

2. 부엉이는 특정 유닛들을 기억할 수 있다.

3. 부엉이는 기억하고있는 유닛들이 자신의 위치를 기준 +-20 영역안에 있다면 이를 탐지해낼수 있다. (범위는 변동가능)

4. 부엉이가 특수 능력을 수행하면, 3번의 능력으로 탐지를 수행한다.

5. 부엉이가 탐지수행시 발견된 유닛은 자신의 위치정보를 출력한다.

**6. 발견된 유닛의 정보출력은 반드시 옵저버 패턴을 이용하여 출력한다.**

7. 부엉이는 죽은 유닛을 기억하거나 발견할 수 없다.

**8. 특수능력 수행은 스트래티지 패턴을 이용하지 않는다.**

**-실행 시나리오 -**

1. 유닛 종류별로 생성한다. (기본 정보출력)

2. 시민 50, 50으로 이동, 기사 50, 60으로 이동, 마법사 50, 40으로 이동

3. 부엉이 50, 21으로 이동

4. 부엉이가 특수능력을 수행

5. 시민 50, 40으로 이동

6. 부엉이가 특수능력을 수행

7. 마법사 공격한다.

8. 시민이 죽었다.

9. 부엉이가 특수능력을 수행