**7장 어댑터 패턴**

**-요구 사항-**

6장 요구사항은 유지한다.

새로운 클래스 – 마을

마을 상태정보 – 사각 영역 값. 좌상 (x1, y1) - 우하(x2, y2)

마을 행동 – 정찰

새로운 클래스 – 바위

상태정보 – 위치 (x1, y1), 바위의 크기

바위 행동 – 없음

1. 이제부터 마을이 생겼고, 마을은 정찰이라는 명령을 수행할수 있다. 이때 마을 안에있는 모든 유닛의 정보를 출력한다.

2. 기본적으로 바위는 아무 클래스도 상속받지 않는다.

3. 바위를 유닛으로 인식하게 하는 어댑터를 구현한다.

4. 유닛으로 어댑팅된 바위는 유닛에 존재하는 메소드를 다음과같이 적절히 구현하고, 모순되는 행위가 있다면 UnsupportedOperationException를 던진다.

[바위는 공격불가, 이동불가, 체력 100, 마력 없음, 죽을경우 부셔진다. 특수능력 없음. 인간이아님.]

**-실행 시나리오 –**

1. 중립 유닛을 종류별로 생성한다.

2. 생성된 유닛을 모두 60, 60으로 이동한다.

3. (30,30) – (50, 50) 에 마을을 생성한다.

4. 시민이 마을안으로 들어갔다.

5. 기사가 마을안으로 들어갔다.

6. 마을 정찰 수행

7. 마을에 일반 바위 생성하여 크기를 출력한다.

8. 유닛으로 어댑팅된 바위 생성

9. 바위가 공격한다.

10. 바위가 이동한다.

11. 바위가 특수능력을 수행한다.

12. 바위의 크기를 출력한뒤 죽는다.