

# 物件導向程式設計第 11 週作業

## 作業 11-4

※請各位同學們上傳「.zip 壓縮檔」，壓縮檔僅包含(.java 與.class 檔)。

主類別的檔案名稱必須為：main.java。

現在你是一位遊戲程式設計師，請你定義一個遊戲角色類別(Character)，並且依角色的屬性，設計三種職業，分別是戰士(Warrior)、魔法師(Mage)、獵人(Hunter)，而每個職業分別專有特定的技能。

程式需求：

建立角色(Character)類別，分別有以下 private 屬性：

- 1、name(姓名)
- 2、Hp(血量)
- 3、Mp(魔力)
- 4、ATK(物理攻擊力)
- 5、MATK(魔法攻擊力)

請自行設立 get/set method。

設立兩個建構子：

Character()，初始化 name 為" null"，其他屬性為 1。

Character(String name, int Hp, int Mp, int ATK, int MATK)

設立一個 showProfile() 的 method，將角色各項屬性印出。

請依以下各職業屬性表，繼承角色類別，建立各種職業子類別：

(1)在各個職業類別中，設立 role 職業屬性

(2)設立建構子 subclassName(String name, int Hp, int Mp, int ATK, int MATK, String role)，請使用 super()建構函式呼叫，且 role 請輸入職業字串。

(3)設計覆蓋角色類別的 showProfile()，增加顯示職業屬性及各職業技能：

戰士(Warrior)：劈砍

魔法師(Mage)：魔力爪

獵人(Hunter)：滾動射擊

主程式中，請使用者輸入角色姓名及選擇職業，依以下的職業屬性表自動創立角色，並將創立的角色屬性印出。

職業	血量	魔力	物理攻擊力	魔法攻擊力
戰士 (Warrior)	250	50	15	15
魔法師 (Mage)	150	150	10	20
獵人 (Hunter)	180	100	20	10

程式輸出範例：

```
請輸入創立角色姓名：
阿仁
請選擇角色職業：
Warrior

----角色資料----
職業：Warrior
姓名：阿仁
血量：250
魔力：50
物理攻擊：15
魔法攻擊：15
-----技能-----
劈砍
```

```
請輸入創立角色姓名：
阿仁
請選擇角色職業：
Mage

----角色資料----
職業：Mage
姓名：阿仁
血量：150
魔力：150
物理攻擊：10
魔法攻擊：20
-----技能-----
魔法爪
```

```
請輸入創立角色姓名：
阿仁
請選擇角色職業：
Hunter

----角色資料d----
職業：Hunter
姓名：阿仁
血量：180
魔力：100
物理攻擊：20
魔法攻擊：10
-----技能-----
滾動射擊
```