

Package명	Class명	Method	설명
com.fakePocketmon	FlameMonster	+ FlameMonster()	생성자 - 각 속성에 맞는 속성과 테스트용 기본 몬스터 이름을 초기화한다.
	GrassMonster	+ GrassMonster()	
	LightningMonster	+ LightningMonster()	
	WaterMonster	+ WaterMonster()	
	Monster	+ Monster()	생성자 - 생명력 초기화, 전투가능여부 가능으로 초기화, 기본공격력 초기화, 기본으로 출력될 속성 초기화, 기본으로 출력될 몬스터이름 초기화
		+ attack(Monster, int)	Monster와 int를 입력받아 내부구현된 <b>attackedByEnemy()</b> 로 공격한 객체의 <b>healthPoint</b> 를 감소
		- attackedByEnemy(int)	int 값을 입력받아 자신의 <b>healthPoint</b> 를 감소시키는 메소드
		+ printInfo()	몬스터의 정보를 출력해주는 메소드 정보 : 몬스터이름, HP, 공격력, 속성, 전투가능상태
	MonsterTrainer	+ MonsterTrainer()	트레이너 이름과 <b>monsterBalls</b> 를 초기화 해준다.
		+ healthReset()	트레이너의 <b>monsterBalls</b> 에있는 몬스터의 체력과 상태를 리셋 전투시작전에 이전에 싸움이 있었다면 떨어진 체력을 리셋하는 메소드
		+ catchMonster(Monster)	트레이너가 몬스터를 잡아서 <b>monsterBalls</b> 에 add 하는 메소드 * 잡을 대상의 체력이 20 % 이상이면 잡을수 없다
		+ addMonster(Monster)	<b>monsterBalls</b> 에 몬스터를 넣는 메소드
		+ getMonsterBallCount()	트레이너가 보유한 몬스터의 수를 반환하는메소드
		+ printInfo()	트레이너의 정보를 출력해준다. 트레이너이름, 트레이너레벨, 경험치, 잡은몬스터 수
	PlayGroundControl	+ main(String[] args)	게임을 실행하는 <b>main</b> 메소드
		+ randomMonster()	Monster를 상속받은 4개 클래스를 랜덤으로 생성하는 메소드
		+ selectMonster(MonsterTrainer)	초기에 몬스터가 없는 트레이너에게 초기 몬스터를 선택하게 하는 메소드