겜팔이의 안드로이드 세뇌교실 002

당신은 혜자도시락을 말끔히 비워 허기를 채웠다. 쓰레기를 바로 치우고 싶은 마음이 들지 않는다. 그저 좁은 원룸을 가득채우는 침대에 누워 아까 전 이름모를 편의점 알바가 건넸던 작은 로또종이를 들어 이리저리 살펴보면서 괜히 발가락을 꼼지락 거렸다.

‘이게 될리가 있나…’ 라는 생각도 잠깐, 눈꺼풀이 급 무거워진 나머지 잠깐 눈을 붙였다.

어둠이었다. 적막속에서 중저음의 목소리가 울려왔다. 이상하게도 당신은 놀라지 않았다.

‘이방인…! 클래스….. 클래스를 보여라…’  
‘그렇지 않으면 네놈은 이 동굴의 침묵과 영원히 잊혀지리라...’

과제) 신기한 동굴을 지나가기 위해 당신을 정의하는 클래스를 만들어라.

1. 당신을 정의하는 클래스 Player는 Character 라는 클래스를 상속받는다.
2. Character 클래스는 아래와 같은 정보를 담고 있다.
   1. 이름
   2. 공격력, 방어력, 매력, 민첩도 (1~10)
3. Character 클래스는 아래와 같은 메소드를 갖고 있다.
   1. 기본(Character 정보) 출력 메소드
4. Player 클래스는 아래와 같은 정보를 담고 있다.
   1. 현직업
   2. 고유 필살기
   3. 소중한 것
5. Player 클래스는 아래와 같은 메소드를 갖고 있다.
   1. 전체(Charcter, Player 정보) 출력 메소드

당신이 작성한 클래스의 날카로움을 맛본 어둠의 목소리는 잠시 뜸을 들이다 말을 이었다.

‘나는 자박(javac)... 헬드로이드의 문을 지키는 파수꾼…’  
‘준비되지 않은 자는 이 문을 건널 수 없다…’  
‘헬드로이드의 검붉은 심연으로 들어가기전에 한가지 물을 것이 있다….’

과제2) 헬드로이드의 문을 열기전, 자박은 당신의 의지를 되물었다. 이 음침한 파수꾼을 꿀먹은 벙어리로 만들 당신의 기똥찬 앱 기획에 대해 이름과 기능을 서술하라.