

進階 JAVA 程式練習

練習三

1. 承練習二，定義 RedDrug 類別{String Size, int AddLife}。Size 可分為 {大、中、小}，分別增加血量為 {120、80、50}。定義 BlueDrug 類別{String Size, int AddMagic}。Size 可分為 {大、中、小}，分別增加魔力為 {100、60、30}。在 ROLE 類別中定義虛擬方法 DrinkRed(RedDrug R) 和虛擬方法 DrinkBlue(BlueDrug B)。

當人物血量<40 或是 魔力<30 時，依下列機率喝水

- i. 10%：喝大瓶
 - ii. 20%：喝中瓶
 - iii. 40%：喝小瓶
 - iv. 30%：沒水喝
2. 定義 Drug 父類別，讓 RedDrug 及 BlueDrug 繼承。將 ROLE 類別中定義虛擬方法 DrinkRed(RedDrug R) 和虛擬方法 DrinkBlue(BlueDrug B) 改成 Drink(Drug D)