

Design Classes

- class Player สร้างขึ้นเพื่อเก็บข้อมูลของผู้เล่น มีการเก็บ state ต่างๆ รวมถึงมีฟังก์ชันสำหรับแสดงทบทวนกระทำต่างๆ โดยใน class นี้ มีการสร้างตัวแปร และ เรียกใช้ function ใน class Shield และ class Sword
- class Shield และ class Sword สร้างขึ้นเพื่อเก็บข้อมูลของโล่และดาบ แยกกัน เพื่อให้ง่ายต่อการแยก state สำหรับนำไปใช้ใน class Player