

โปรแกรมประกอบไปด้วย 3 class คือ character, shield, sword

Formulas ที่เพิ่มจาก Lecture

- $\text{sword speed factor} = 4 + \text{sword level} - \text{level};$
- $\text{shield speed factor} = 6 + \text{shield level} - \text{level};$

Class sword: เป็น class ที่บอก stat ของดาบว่ามี damage เท่าไร ลด speed ตัวละครเราเท่าไร

Class shield: เป็น class ที่บอก stat ของโล่มี defense เท่าไร ลด speed ตัวละครเราเท่าไร

Class character: เป็น class ที่จะบอกค่าตัวละครของเรา level, damage, speed, defense เท่าไร และบอกค่าตัวละครของเราลงไว้ตามจริงหรือไม่ ประกอบด้วย method ดังนี้

- **Set Damage () :** เอาไว้ปรับค่า damage ในเกมตามกับตัวละครของเรา
- **Set Defense () :** เอาไว้ปรับค่า defense ในเกมตามกับตัวละครของเรา
- **Set Speed () :** ปรับค่า speed ตาม level ของตัวละคร และ speed ก็จะเป็นอยู่กับการไม่ได้ดาบหรือโล่ด้วย โดย level ของตัวละคร ต้องมากกว่า level ของดาบ 4 level จึงจะไม่โดนลด speed และ level ของตัวละคร ต้องมากกว่า level ของโล่ อยู่ 6 level จึงจะไม่โดนลด speed
- **show stats () :** บอกค่าพลังต่างๆ ของตัวละครมีอะไรบ้าง ไล่ดาบ หรือ โล่ อยู่หรือไม่
- **sword level Up (int lvl) :** เมื่อเรีกใช้จะเพิ่ม level ของดาบ ตามที่เรา กำหนด
- **shield level Up (int lvl) :** เมื่อเรีกใช้จะเพิ่ม level ของโล่ ตามที่เรา กำหนด
- **level Up (int lvl) :** เมื่อเรีกใช้จะเพิ่ม Hp, mana, run speed ตาม level ที่เราป้อนเข้าไป
- **equip sword (boolean b) :** บอกว่าตัวละครเราใส่ดาบหรือไม่
- **equip shield (boolean b) :** บอกว่าตัวละครเราใส่โล่หรือไม่
- **attack (character c) :** ในตัวละครโจมตีอีกตัวละครนี้ โดยที่ damage ที่ได้รับจะขึ้นกับ damage ของตัวละครที่เราสั่งโจมตี

method เหนือนี้ในตาม RPG ของจริงไม่ควรจะทำได้ เพราะ แล้วยังเงิน
การแลกใน level ของต่างๆ หรือตัวละครเพิ่มตามที่เรา กำหนด
แต่ใน lab นี้ เราใช้ method เหนือนี้เพื่อทดสอบเท่านั้น

Group 39

650610760

650610810