

## Design class Player Sword Shield

โดย Player จะเก็บ state ของตัวเอง เช่น level, Hp, mana เป็นต้น  
และสร้าง class Sword และ Shield เพื่อใช้จัดการการแทน state  
และเอาค่าพวกนี้มาแสดงผลกับ Player

เหตุผลที่ต้องสร้าง class Sword, Shield แทนเก็บ state  
ของของเข้าไปด้วยกับ Player เพราะได้สร้าง Object เวลาจัดการของใหม่  
และสามารถใส่ให้ Player ได้

ได้สร้าง method Heal เมื่อใช้ด้วยเหตุผลส่วนตัวไม่สะดวก  
ใช้แล้ว เมื่อใช้ก็รู้สึกรำคาญเวลาได้สมมุติ แล้วก็ได้ทำ state damage, defense  
พื้นฐาน เมื่อที่ Player จะใช้โจมตี หรือป้องกันได้ โดยไม่ต้องรวมใส่ไว้ เหตุผลก็เมื่อตามสมมติ  
ใน game