

```
public interface RPGCharacters {
    void status();
    // คำสั่งเช็คสถานะว่ามีเลือด, ดาเมจ, HP, Mana และ Level เท่าไร
    int attack(String enemy);
    // คำสั่งโจมตีศัตรู
    // input คือชื่อศัตรูเข้ามา
    // output คือดาเมจที่โจมตีเข้า
    int def(int damageReceived);
    // คำสั่งใช้โลดดาเมจที่ได้รับ
    // input คือ ดาเมจที่ได้รับ
    // output คือ ดาเมจที่ได้รับการป้องกันไว้ส่วนหนึ่ง
    void flicker();
    // คำสั่งกระโดดหนี หรือกระโดดเข้าไปหาศัตรู
    int heal(int numMedic);
    // คำสั่ง heal ตัวเองโดยใช้ยาตามที่ตัวเองมี
    // input คือจำนวนยาที่จะใช้
    // output คือค่าHPที่เพิ่มขึ้น
}

public interface Tank extends RPGCharacters {
    void barrier();
    // คำสั่งสร้างมาเรียป้องกันช่วงเวลาหนึ่งหรือ มาเรียป้องกันได้1,000ดาเมจ
    int FriendDef();
    // คำสั่งเพิ่มเกาะให้ตัวเองและเพื่อนที่อยู่รอบๆ
    // output คือจำนวนเกาะที่เพิ่มขึ้น
}

public interface Assassin extends RPGCharacters {
    int lostWeight();
    // คำสั่งทำให้ตัวเองหายไป
    // output คือน้ำหนักตัวที่ลดลง
    void fastAttack();
    // คำสั่งทำรวดเร็ว
}

public interface Priest extends RPGCharacters {
    void friendBuff();
    // คำสั่งเพิ่ม ALLStat(ATK, DEF, HP, RunSpeedและ SPDATK) ให้เพื่อนชั่วคราว
    void ward();
    // คำสั่งเอาไว้ช่วยมองที่มองไม่เห็น หรือศัตรูที่หายตัว
}
```

```
public interface Heal extends Priest {
    int Friendhealing();
    // คำสั่งฮีลให้ตัวเองและเพื่อนรอบตัว
    // output คือจำนวนHPที่จะเพิ่มขึ้น
}

public interface Active extends Priest, Assassin {
    int getSpeed();
    // คำสั่งทำให้ตัวเองวิ่งไวขึ้นช่วงเวลาหนึ่ง
    // output คือจำนวนRunSpeedที่เพิ่มขึ้น
}

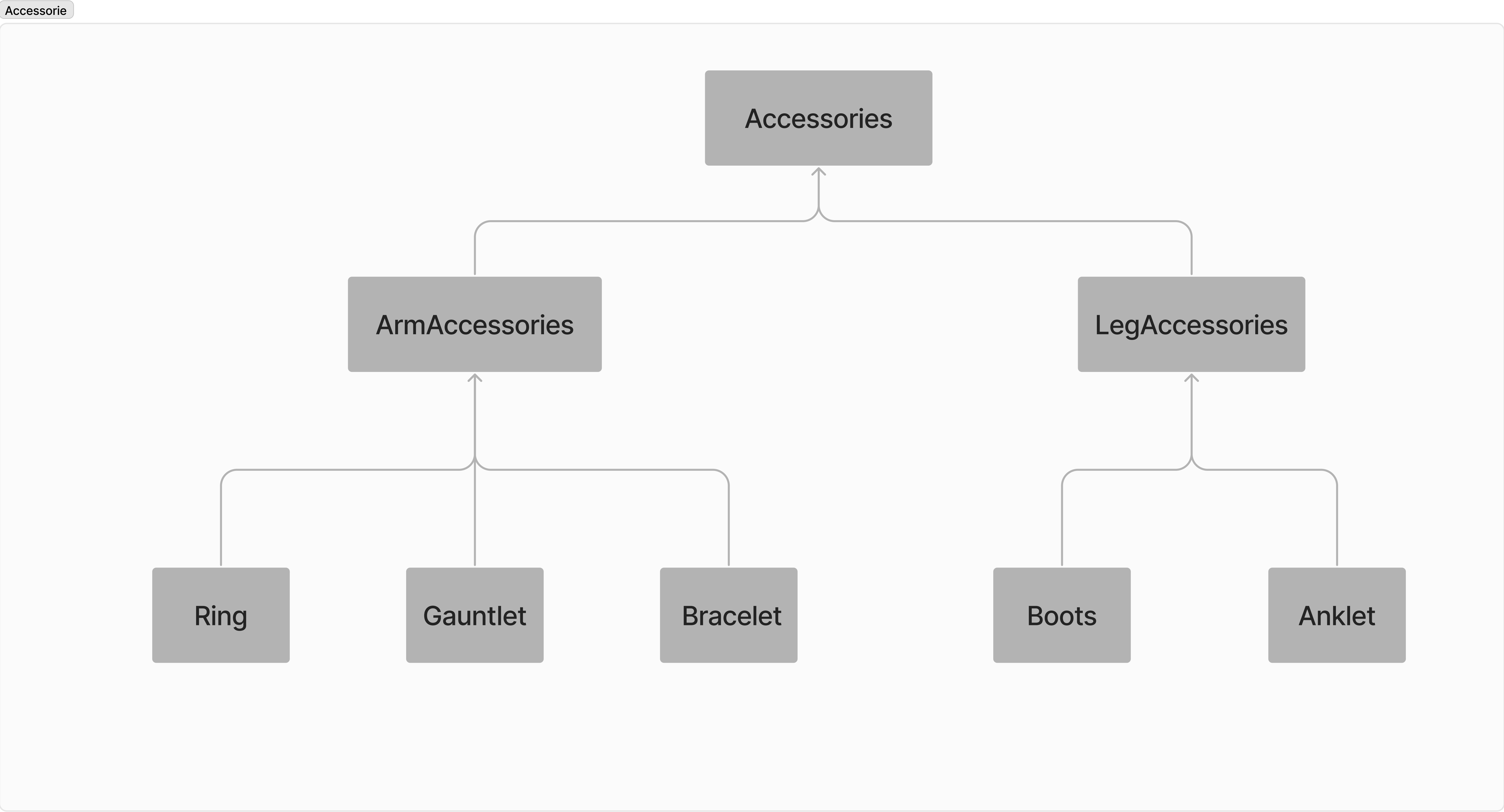
public interface Strength extends Assassin, Tank {
    int getAtk(int baseDamage);
    // คำสั่งทำดาต้าแรงขึ้นเป็น 1.75 เท่าของความแรงเดิมช่วงเวลาหนึ่ง
    // output คือ 1.75*baseDamage
}

public interface Vitality extends Tank {
    int getDef();
    // คำสั่งเพิ่มDefให้ตัวเองอย่างมหาศาล
    // output คือDefที่เพิ่มขึ้น
}

public interface UnjiMan extends Heal, Active {
    int resurrect(String nameFriend);
    // คำสั่งชุบชีวิตเพื่อนที่ตายไปแล้ว
    // input คือเพื่อนที่จะทำการชุบชีวิต
    // output คือ เลือดเพื่อนที่จะเพิ่มขึ้นมา0.4เท่าของmaxHPของเพื่อน
}

public interface SpermMan extends Active, Strength {
    void invisible();
    // คำสั่งเอาไว้หายตัว ไม่ให้ศัตรูเห็นชั่วคราว
}

public interface PennisMan extends Strength, Vitality {
    void stun();
    // คำสั่งทำให้ศัตรูหยุดหนึ่งชั่วขณะ
}
```



```
public interface Accessories {
    void statusAccessories();
    // คำสั่งแสดงสถานะของ Accessories
}

public interface ArmAccessories extends Accessories {
    int AtkSpeed(String ArmAccessoriesName);
    // เพิ่มความเร็วการโจมตีของใส่
    // input คือชื่อArmAccessoriesที่ใส่
    // output คือความเร็วการโจมตีใหม่ที่เพิ่มขึ้น
}

public interface LegAccessories extends Accessories {
    int MoveSpeed(String LegAccessoriesName);
    // เพิ่มRunSpeedของใส่
    // input คือชื่อLegAccessoriesที่ใส่
    // output คือRunSpeedใหม่ที่เพิ่มขึ้น
}
```

```
public interface Ring extends ArmAccessories {
    void fuckyouEmote();
    // คำสั่งโชว์แหวนทำขู่นิ้วกลาง
}

public interface Gauntlet extends ArmAccessories {
    void snapEmote();
    // คำสั่งโชว์ถุงทำขู่นิ้ว
}

public interface Bracelet extends ArmAccessories {
    void holdUp2FingerEmote();
    // คำสั่งโชว์สร้อยข้อมือทำขูสองนิ้ว
}

public interface Boots extends LegAccessories {
    void kickEmote();
    // คำสั่งโชว์รองเท้าเตะ
}

public interface Anklet extends LegAccessories {
    void handStandEmote();
    // คำสั่งโชว์กำไลข้อเท้าทำขูสูง
}
```