

Interfaces of RPG characters

Rescued Team - double healRate(): อัตราการรักษาของฮีโร่ return type คือ double

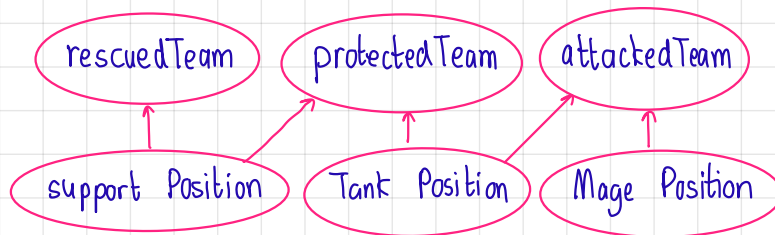
Protected Team - double protectRate(): อัตราการป้องกันของฮีโร่ return type คือ double
- double percentOfTake Damage(): เปอร์เซ็นต์ของความเสียหายที่ฮีโร่ รับผิดชอบ (ฮีโร่เอาตัวไปรับ damage โดยไม่ป้องกัน) return type คือ double

Attacked Team - double percentOfMakeDamage(): เปอร์เซ็นต์ของความเสียหายที่ฮีโร่ ได้รับความ return type คือ double

Support Position - void buildShield(): สร้างเกราะป้องกันเพื่อลด damage ของศัตรู

Tank Position - int stunningEnemyTime(): ช่วงเวลาที่ศัตรูเป็นเวทมนตร์ X วินาที return type คือ int
- void reduceShield(): ไปลดค่า defense ของโล่ป้องกันของศัตรู

Mage Position - int radianOf Damage(): รัศมีของวงความเสียหายที่ฮีโร่สร้างได้ return type คือ int



Interfaces of Accessories

Speed Accessories - double percentOfSpeedUp(): เปอร์เซ็นต์ของความเร็วในการเคลื่อนที่ที่เพิ่มขึ้น return type คือ double

Damage Accessories - double percentOfDamageUp(): เปอร์เซ็นต์ของค่าความเสียหายที่เพิ่มขึ้น return type คือ double

ring - boolean teleport(): ความสามารถในการหายตัว return type คือ boolean

shoes - int kickskill(): return type คือ int เพื่อทำ damage ลูกเตะใช้แก่ศัตรู

wings - boolean flyable(): ความสามารถในการบินได้ return type คือ boolean

