

Interfaces of RPG characters

Hero - void heroLevelUp() : อัปเดตเลเวลของตัวฮีโร่

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

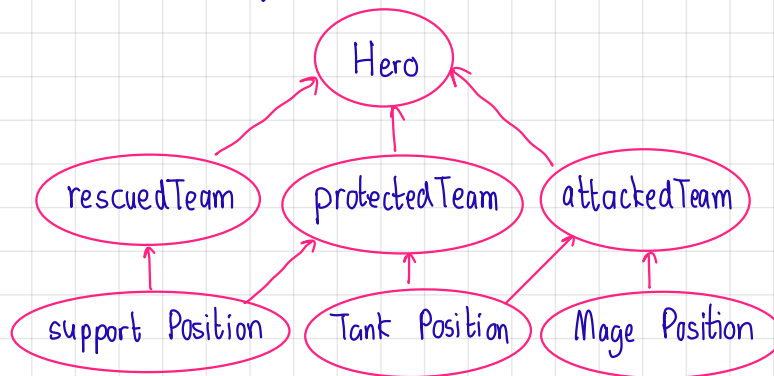
Protected Team - double protectRate() : อัตราการป้องกันของฮีโร่ return type คือ double
- double percentOfTakeDamage() : เปอร์เซ็นต์ของความเสียหายที่ฮีโร่รับได้ return type คือ double
(ฮีโร่สามารถไปรับ damage โดยไม่ป้องกัน)

Attacked Team - double percentOfMakeDamage() : เปอร์เซ็นต์ของความเสียหายที่ฮีโร่ให้ได้ return type คือ double

Support Position - void buildShield() : สร้างเกราะป้องกันเพื่อลด damage ของศัตรู

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

Mage Position - int radianOfDamage() : รัศมีของวงความเสียหายที่ฮีโร่สร้างได้ return type คือ int



Interfaces of Accessories

Accessories - void accessoriesLevelUp() : อัปเดตเลเวลของ accessory

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

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

shoes - int kickskill() : return type คือ int เพื่อส่ง damage สูงๆ ให้แก่ศัตรู

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

