



### Formulas ที่ได้จาก lab ที่ 3

wand base damage = W

wand damage =  $W * (1 + 0.2 * level)$

**Class Mage** เป็น character ที่มี damage มากกว่า character อื่น แต่จะมี defence และ hp ที่น้อยกว่า speed ปานกลาง damage ของ Mage จะขึ้นอยู่กับ mana ที่ใช้ แต่ถ้า mana น้อย damage จะใจหายเบาๆ และ Mage จะมีโอกาส 1/3 ที่จะใจหายได้เอง ขึ้นอยู่กับ mana อยู่

**Class Knight** เป็น character ที่มี damage, defence, hp ปานกลาง แต่มี speed ที่สูงกว่า character อื่น

**Class Tank** เป็น character ที่มี defence, hp สูง แต่ damage กับ speed ต่ำ

**Class Wand** Mage เท่านั้น เท่านั้นที่จะใช้ได้ โดยถ้าใช้ wand จะได้ mana เพิ่ม  $10 * level$

โดยที่ Character ต้องมี level มากกว่า Equipment ถึงจะใส่ได้ speed

**interface character** จะมี method `Attack()` ซึ่ง subclass ที่ implement จาก interface นี้ จะสามารถโจมตีกับได้ และ `equip()` เป็น method เพื่อตรวจสอบใส่ equipment

**interface equipment** มี method `isEquip()` ซึ่งตรวจสอบว่า equipment นี้ถูกใส่หรือยัง แล้ว ถ้าไม่ใช่ Accessories จะมี method `speedDecrease()` เพื่อลด speed ของตัวละครของเรา

**interface Accessories** มี method `buffStart()` ซึ่งทำให้ character มีค่าพลังต่างๆ ที่สูงขึ้นจาก Accessories ที่สวมใส่

Group 39

650610760

650610810