

## Interface

- Equipment(String); //ติดตั้งอาวุธ
- noEquipment(); //ปลดอาวุธ
- Decoration(String); //ติดตั้งเครื่องประดับ
- noDecoration(); //ปลดเครื่องประดับ
- Race(String); //เลือกเผ่า เปลี่ยนไม่ได้ คัดลั่นบนคนสร้างเกมเท่านั้น
- PlayerClass(String); //เลือกคลาส
- ChangePlayerClass(String); //เปลี่ยนคลาส
- UpgradeEquipment(); //อัปเกรดอาวุธถ้าเงินถึง
- UpgradeDecoration(); //อัปเกรดเครื่องประดับถ้าเงินถึง
- isDead(); //เช็คว่ายูริยัง
- CanDodge(); //เทียบสปีดว่าหลบได้มั้ย+ใช้mana
- LightAttack(); //โจมตีไม่ใช้mana
- HeavyAttack(); //โจมตีใช้mana ดีแรงขึ้น
- Escape(); //หนีออกมา aka ขอมแพ่
- Guard(); //ป้องกัน aka รับการโจมตี+use mana
- isShield(); //มีโล่มั้ย ถ้าไม่มีก็การัดไม่ได้
- ManaCheck(); //เช็คmanaที่ยังเหลือ

Supertype	Subtype	ค่าคงที่ของแต่ละ Subtype
- Race	- Human	- baseHP
	- Elf	- baseAtk
	- Werewolf	- baseDef
		- baseSpeed
		- baseMana
- PlayerClass	- Archer	- baseWeapon(เปลี่ยนได้)
	- Tank	- ClassHP
	- Warrior	-ClassMana
		-ClassATK
		-ClassDef
- Decoration		-ClassSpeed
	- Ring	-ManaBuff
	- Necklace	-HPbuff
	- Bracelet	-SpeedBuff
		-ATKbuff
- Weapon		-DefBuff
	- Sword And Shield	- equipmentAtk
	- Axe	- equipmentDef
	- Bow	- speedNerf