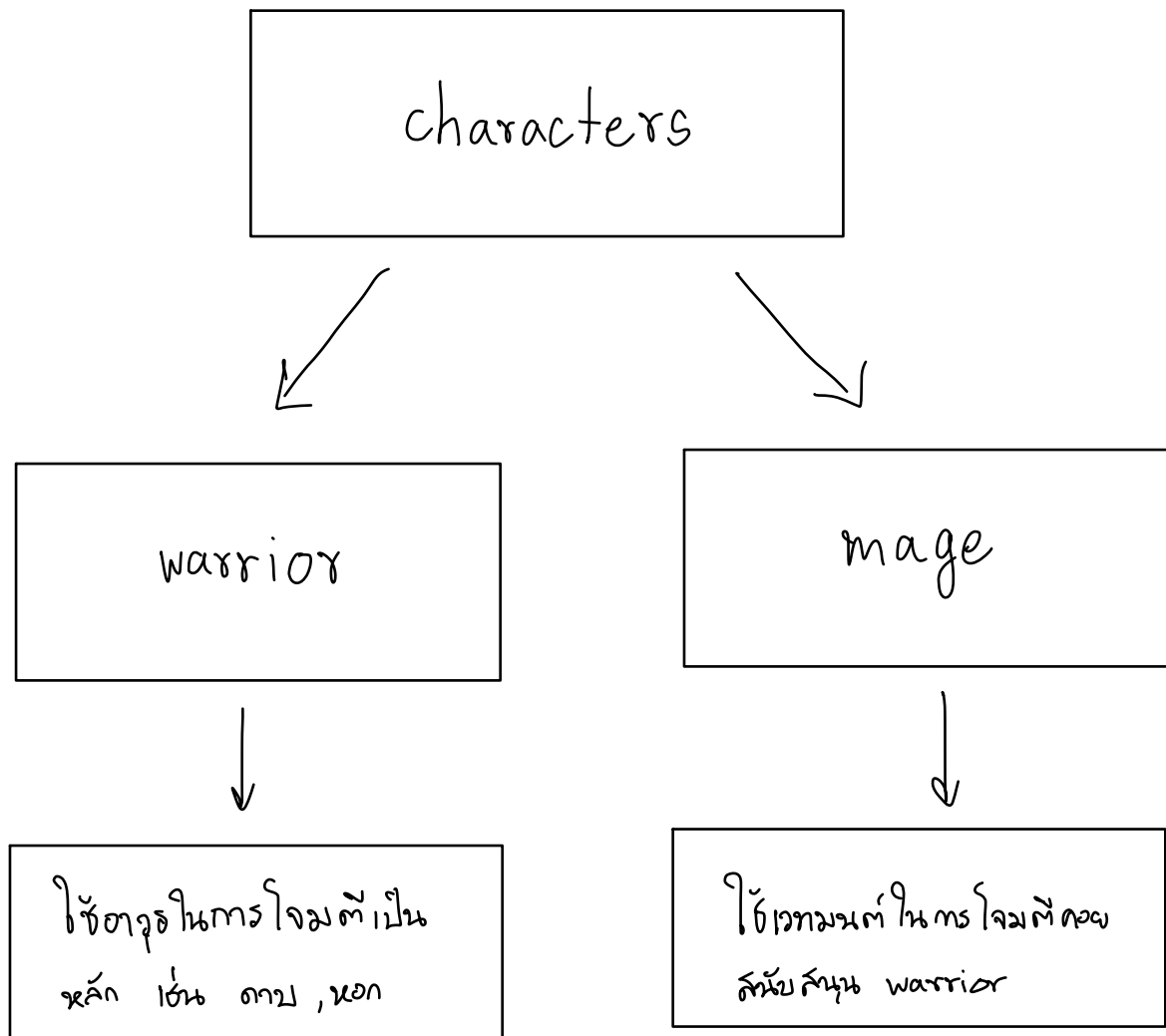


Design interface(s) to represent at least two types of RPG characters



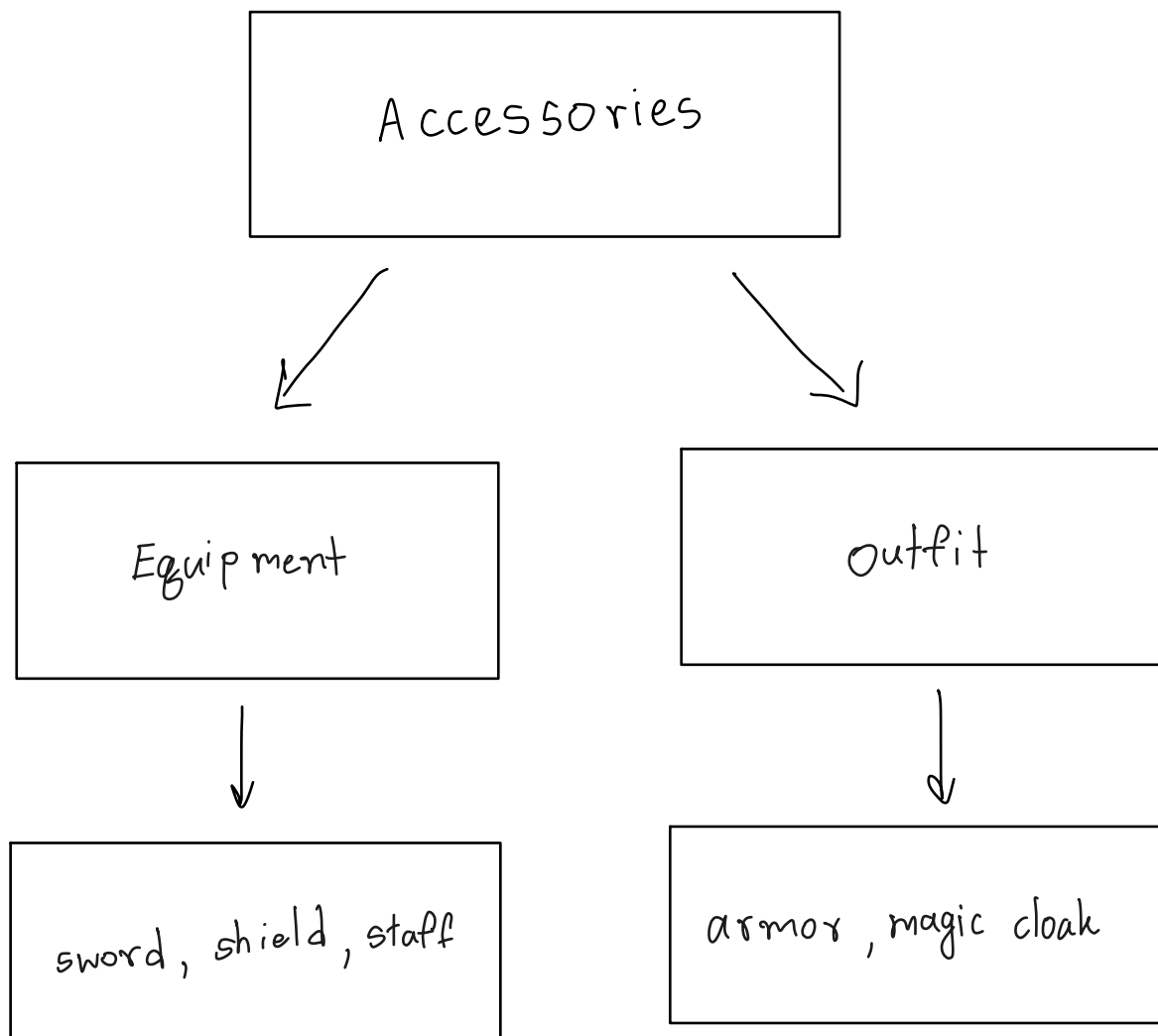
Character 1 : warrior

ความสามารถ : เป็นนักรบ ใช้อาวุธในการต่อสู้มีค่า hp สูง damage ในการโจมตีมาก แต่ speed ช้ากว่าของ mage อุดทนต่อการโจมตีสูง

Character 2 : mage

ความสามารถ : เป็นนักเวทย์ ใช้พลังเวทมนต์ในการต่อสู้ ค่า hp ต่ำกว่า warrior damage ในการโจมตีไม่สูง แต่มี speed ที่เร็ว เคลื่อนไหวว่องไว

Design interface(s) to represent at least two types of accessories



Accessories แบ่งออกเป็น Equipment กับ Outfit โดยใน equipment จะเก็บพวกอาวุธและอุปกรณ์เสริม เช่น แหวน หรือ หินเวทย์ ที่ช่วยในการเพิ่มค่า damage ในการโจมตีและการป้องกัน ส่วน outfit จะเก็บพวกเครื่องแต่งกายที่ผู้เล่นสวมใส่ เช่น ชุด รองเท้า หมวก เป็นต้นซึ่งจะช่วยเพิ่มค่า hp และ speed เมื่อสวมใส่

- Equip1 : sword
ความสามารถ : ช่วยเพิ่ม damage การโจมตีของ warrior
- Equip2 : shield
ความสามารถ : ช่วยลด damage การโจมตีของฝ่ายตรงข้าม
- Equip3 : wand
ความสามารถ : ช่วยเพิ่ม damage การโจมตีไม่มีผล
- outfit1 : armor
ความสามารถ : ช่วยเพิ่มค่า hp หากผู้เล่นเป็นนักรบ แต่ถ้าผู้เล่นเป็นอาชีพอื่นจะไม่มีผล
- outfit2 : magic cloak
ความสามารถ : ช่วยเพิ่มค่า hp หากผู้เล่นเป็นนักเวทย์ แต่ถ้าผู้เล่นเป็นอาชีพอื่นจะไม่มีผล