

1. design interface(s) to represent at least two types of RPG characters
2. design interface(s) to represent at least two types of accessories

### 1. interface to represent at least two types of RPG characters

#### interface RPGCharacter

- string getName();  
↳ ทำหน้าที่รับชื่อของตัวละคร
- string getJobType();  
↳ ทำหน้าที่รับประเภทอาชีพของตัวละคร
- double getHP();  
↳ ทำหน้าที่รับค่าพลังชีวิตของตัวละคร
- double getLevel();  
↳ ทำหน้าที่รับ level ของตัวละคร
- double getExperience();  
↳ ทำหน้าที่รับ ค่า exp ที่จะทำใน level up
- double getDamage();  
↳ ทำหน้าที่รับ ค่า damage ที่ตัวละครทำได้
- double getDefence();  
↳ ทำหน้าที่รับ ค่า Defense ที่ตัวละครป้องกัน
- double getMana();  
↳ ทำหน้าที่รับ ค่า Mana ของตัวละคร
- void attack();  
↳ ทำหน้าที่ส่งค่าตามค่า damage ที่ทำได้
- void gainXpPoints(int xp);  
↳ ทำหน้าที่เพิ่มค่า xp ในตัวละคร
- void checkLevelUp();  
↳ ทำหน้าที่ check ค่า xp ว่าเต็มจนออก xp รั้ง
- void levelUp();  
↳ ทำหน้าที่เพิ่ม level ในตัวละคร
- void equip(Accessory acc);  
↳ ทำหน้าที่เก็บ+ใส่ accessory
- double getRunSpeedBase();  
↳ ทำหน้าที่รับค่า run speed base ของตัวละคร
- void removeAcc();  
↳ ทำหน้าที่ถอด accessory ออกจากตัวละคร
- void setStat(Accessory acc);  
↳ ทำหน้าที่อ่าน status ของอาวุธ แล้วปรับค่าในหลอดพลังกับ level ตัวละคร
- void updateStat();  
↳ ทำหน้าที่ปรับ status ตามอาวุธที่ใส่
- double getIntelligence();  
↳ ทำหน้าที่รับค่า intelligence ของตัวละคร

## 2. interface to represent at least two types of accessories

### interface accessory

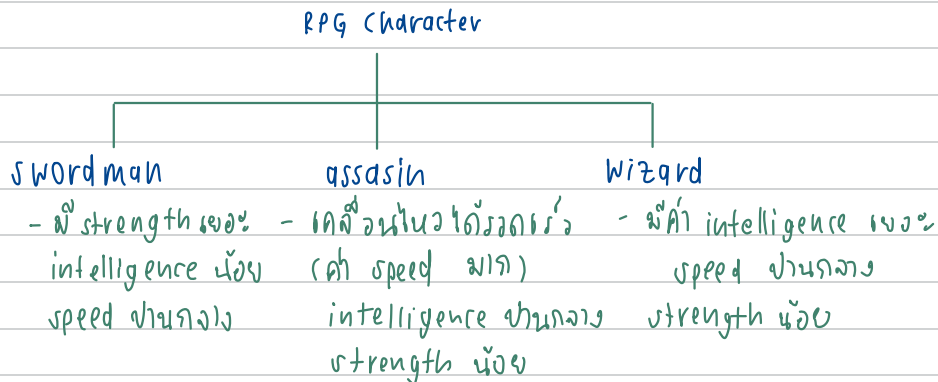
- string getName();
  - ↳ ที่บันทึกชื่อของ accessory
- int getLv();
  - ↳ ที่บันทึก level ของ accessory
- string getType();
  - ↳ ที่บันทึกประเภทของ accessory
- string getDescription();
  - ↳ ที่บันทึกคำอธิบายของ accessory นั้น
- double getDefault();
  - ↳ ที่บันทึกค่า defense
- double getDmgStat();
  - ↳ ที่บันทึกค่า damage
- void Up( );
  - ↳ ที่บันทึกเพิ่ม level ใน accessory

### interface item

- string getName();
  - ↳ ที่บันทึกชื่อของ item
- string getDescription();
  - ↳ ที่บันทึกคำอธิบายของ item นั้น

### diagram

\* ค่าพื้นฐาน (เก็บไว้เป็น variable) จะแตกต่างกันตาม type ของตัวละคร (จะมีค่าพื้นฐาน 3 ค่า ดังนี้ คือ strength, speed, wizard)



\* 每件 accessory ตาม job type ของตัวละคร คือ 每件 accessory จะใส่ได้เฉพาะบางอาชีพ

