

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