

Code review

```
src/accessories.java

@@ -0,0 +1,24 @@

1 +public interface accessories {
2 +    void wear();
3 +    double speedUp(double currentSpeed);
4 +
5 +}
6 +
7 +class Glove implements accessories{
8 +    public void wear(){ มีงัดขึ้นการสวมถุงมือเป็น void
9 +        System.out.println("Wearing glove"); ← print คำนี้ออกมาเมื่อสวมถุงมือ
10 +    }
11 +    public double speedUp(double currentSpeed){
12 +        return currentSpeed; speed up คือ เมื่อสวมถุงมือความเร็วเท่าเดิม
13 +    }
14 +
15 +}
16 +
17 +class Sock implements accessories{
18 +    public void wear(){ มีงัดขึ้นสวมถุงเท้า: void
19 +        System.out.println("Wearing Sock"); print คำนี้ออกมาเมื่อสวมถุงเท้า
20 +    }
21 +    public double speedUp(double currentSpeed){
22 +        return currentSpeed*2; speed up เมื่อสวมถุงเท้า
23 +        ความเร็วเพิ่มขึ้น 2 เท่า
24 +    }
25 +}
```

```

2 +public interface warrior {
3 +     double attack(warrior enemy);
4 +     double getHp();
5 +
6 +     void setHp(double enemyHp);
7 +     String getName();
8 +}

```

src/warrior.java

* Swordsmen ใช้งานดาบ : เพิ่มความเร็ว
Archer ใช้งานธนู : เพิ่ม damage *

```

12 +class Swordsmen implements warrior,accessories{
13 +     String name;
14 +     double hp = 100; hp เริ่มต้น คือ 100
15 +     double speed = 100; speed เริ่มต้น คือ 100
16 +     String wearing;
17 +     public void wear(){ พิมพ์ขึ้นหน้าจอ. print ออกมาว่า ผู้เล่นใส่ดาบ
18 +         System.out.println(name + " is wearing sock.");
19 +     }
20 +     public double speedUp(double currentSpeed){
21 +         System.out.println("speed: "+currentSpeed);
22 +         return currentSpeed*2; print ค่าความเร็ว ปัจจุบัน
23 +     }                                     และ return 2 เท่าของ currentSpeed
24 +
25 +     ชื่อ ตัวแปร hp=100 speed=100 accessories ที่ตัวนี้คือ
26 +     Swordsmen(String name,double hp,double speed,String wearing){ ล้อมไว้
27 +         this.name = name;
28 +         this.hp = hp;
29 +         this.speed = speed;
30 +         this.wearing = wearing;
31 +     }
32 +     public double attack(warrior enemy){ พิมพ์ขึ้นหน้าจอ. รับ input จากผู้เล่นที่เอาโจมตี และ return ค่า
33 +         double damage=10; damage = 10 เป็นค่า damage เริ่มต้นจาก Swordsmen Hp จาก enemy
34 +         System.out.println("damage: "+ damage);
35 +         double enemyHp = enemy.getHp(); ไป get ค่า Hp จาก enemy
36 +         enemyHp = enemyHp - damage; ค่า Hp จาก enemy ลดลงหลังจากโดนโจมตี
37 +         enemy.setHp(enemyHp); set ค่า Hp จาก enemy หลังจากโดนโจมตี
38 +         System.out.println(enemy.getName()+" : "+ enemyHp);
39 +         return enemyHp;
40 +     }
41 +     public double getHp(){ ไป get ค่า Hp จาก enemy
42 +         return hp; return ค่า Hp จาก enemy
43 +     }
44 +     public void setHp(double hp){ set Hp คือ 4, ทำการ set ค่า Hp หลังจากที่ถูกโจมตี
45 +         this.hp = hp; โดยรับ input เป็น Hp จาก enemy ไม่มีการ return ค่าออกมา
46 +     }
47 +     public String getName(){ get ชื่อผู้เล่น และมีการ return ชื่อผู้เล่น
48 +         return name;
49 +     }
50 + }

```

Review Changes

```

55 +class Archer implements warrior,accessories{
56 +    String name;
57 +    double hp = 100;
58 +    double speed = 100;
59 +    String wearing;
60 +
61 +
62 +    public void wear(){
63 +        System.out.println(name + " is wearing Glove.");
64 +    }
65 +    public double speedUp(double currentSpeed){
66 +        System.out.println("speed "+ currentSpeed);
67 +        return currentSpeed;
68 +    }
69 +
70 +
71 +    Archer(String name,double hp,double speed,String wearing){
72 +        this.name = name;
73 +        this.hp = hp;
74 +        this.speed = speed;
75 +        this.wearing = wearing;
76 +    }
77 +    public double attack(warrior enemy){
78 +        double damage=5; damage เริ่มต้น จาก Archer
79 +        if(wearing.equals("glove")){
80 +            damage = damage*2;
81 +            System.out.println("damage: "+damage);
82 +        }
83 +        double enemyHp = enemy.getHp();
84 +        enemyHp = enemyHp - damage;
85 +        enemy.setHp(enemyHp);
86 +        System.out.println(enemy.getName()+" :"+ enemyHp);
87 +        return enemyHp;
88 +    }
89 +    public double getHp(){
90 +        return hp;
91 +    }
92 +    public void setHp(double hp){
93 +        this.hp = hp;
94 +    }
95 +    public String getName(){
96 +        return name;
97 +    }
98 +}

```

577: รับ input จากผู้เล่นที่ถูกต้อง และ return ค่า Hp จากผู้เล่นที่ถูกต้อง
 578: damage เริ่มต้น จาก Archer
 579: เมื่อ Archer สวมถุงมือ ค่า damage จะเพิ่มขึ้น 2 เท่า
 583: ไป get ค่า Hp จาก enemy
 584: Hp จาก enemy ลบด้วยค่า damage จากจากถูกต้อง
 585: set ค่า Hp จาก enemy

Coding improvement

- * បើ function "levelUp()" ឡើង character Swordmen ឬ Archer
 - ពេល exp បំពេញ 50 → level up
 - បន្ថែម 100 ពេល 50 ពេល exp = 10