

Review the code!

What could be improved?

- ในส่วนของ Accessories ทั้ง AttackEquipment และ DefenseEquipment ควรจะสร้าง Class ใหญ่ขึ้นหนึ่งมากำหนดการทำงานฟังก์ชันพื้นฐานก่อนแล้วค่อยให้ subclass หรือ item แต่ละอันมาสืบทอดเอาไปใช้ เพื่อลดการเขียนโค้ดซ้ำซ้อน
- ไม่บอกการทำงานของ boots method ใน Character class ให้ผู้ใช้ทราบ
- หลังจากสร้าง Accessories Object ขึ้นมาหากไม่ได้ใช้แล้วควรที่จะจัดการลบทิ้งเพื่อไม่ให้เปลือง memory หากมีการสร้าง Character Object ที่มากกว่านี้

What you've already done well

- คำนวณค่า runspeed ทุกครั้งหลังจากที่เลเวลไอเทมเพิ่ม
- Method การโจมตีของ Character ที่มีการลดเพิ่ม และจัดการค่าต่างๆในอีก Character object อย่างอิสระ และการใช้ค่าโจมตีและค่าจากไอเทมต่างๆที่แยกส่วนกันชัดเจน