

Interface: Character

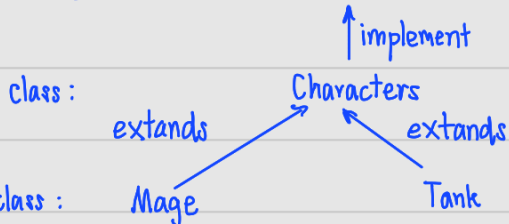
- attack(Character c): โจมตี Character อื่น
- equip_Ring(Ring r), equip_Boot(Boot b): สวมใส่ ring, boot
- showstatus(): แสดง status ของ Character
- update(): อัปเดตค่า status ของ Character ทุกครั้งที่ level up
- double getElement(String s): ให้ return HP, def, ATK, Mana, speed ที่เพิ่ม private
- String getName_CL(String s): ให้ return name, CL เพิ่ม private
- int getLv: return level ที่ private
- assign_Element(String s, double n): ให้ assign ค่าของ n ให้ตัวแปรที่ input เข้ามา ด้วย s ด้วยค่า n

Accessory

- decrease_speed(Character c): ลด speed ตาม level ของ Accessory หรือ boot
- powerup_HP(Character c): เพิ่ม HP ตาม level ของ Accessory
- String getName(): return ชื่อ name (private)
- int getLV(): return level (private)

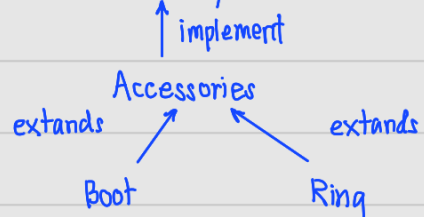
Interface:

Character



- heal(Character c)
เพิ่ม HP หรือ Mana (HP ≤ 1000)
- levelup_Character(Character c)
level up ขึ้น 1 (level ≤ 1000)
- buff_atk(Character c)
เพิ่ม atk หรือ Mana (atk ≤ 1000)
- defence(Character c)
เพิ่ม def ของ c ตาม def ของ Tank (def ≤ 1000)

Accessory



- speedInc(Character c)
เพิ่ม speed ตาม level ของ Accessory
- increaseMana(Character c)
เพิ่ม Mana ตาม level ของ Accessory (level ≤ 1000)