

สิ่งที่ต้องปรับปรุง

rule #2: don't repeat yourself (DRY)

มีฟังก์ชันคล้ายๆกันหลายอัน เช่น `public void equipRing(Ring r)` , `public void`

`equipGauntlet(Gauntlet g)` และ `public void equipBoot(Boot b)` เป็นต้น ต้องแก้โดยอาจจะมามีวิธี

เขียนรวมกันเป็นฟังก์ชันเดียวถ้าใช้ความรู้จากLecture7

rule #6: use good names

มีบางตัวแปรที่งงๆ เช่น `protected void HPcompute(int h)` ,

`public void prayer(Character f)` , `public void growl(Character e)`

จะเห็นว่า `h` , `f` , `e` คืออะไรก็ไม่รู้ถ้าไม่ดูที่code อาจจะแก้เป็น `heal`,`friend`,`enemy`

แต่ส่วนใหญ่อายุอยู่แล้วเช่น `void attack(Character enemy)`