

-ตัวแปรส่วนใหญ่ตั้งชื่อได้เข้าใจแล้วแต่บางตัวอย่งงๆอยู่

-ควรเพิ่มฟังก์ชันที่ใช้เรียก **accessories**คือให้มี**method**สำหรับใส่อุปกรณ์จะได้ไม่ต้องทำเป็น**equip**ที่ละอันใน **character**

-ถ้าดูโค๊ดจะมีการเรียกใช้**method**ที่เกี่ยวกับเอฟเฟกต์ของ **accessories**ใน **method** ที่เกี่ยวกับใส่อุปกรณ์ซึ่งมันเรียกครั้งเดียวแต่อยากให้มีมันมีการเช็คตลอดในทุกการโจมตีว่ามีเอฟเฟกต์ไหนได้ทำงานไหม

-มันจะมีพวกโจมตีแรงขึ้น ตามเงื่อนไขเลือดศัตรูอะไรประมาณนั้นคือใส่อุปกรณ์มันมีอยู่ละ ที่เช็ค **equipped** เป็น **true**แต่มันจะมีเรียกเอฟเฟกต์ของอุปกรณ์ต่อมามากที่จากอันนี้ใน **method** เดียวกันเลยแต่มันเกิดแค่ตอนเราเรียกสวมใส่ครั้งเดียวอยากให้มีมันรีเช็คเอฟเฟกต์ตลอด

-พวก**stat**บางอันยังไม่ได้มีการเรียกใช้เช่น **atk** หรือ **maxrunspeed** ใน**image** ควรจะดึงตัว**stat**นี้มาใช้คำนวณ**dmg spell**นิดหน่อยก็ได้

-ใน**method** **takedamage()**ควรเอา**def**มาใช้คิด**dmg** ด้วยก็ดี