

# Lab06

## rule #1: avoid magic number

### Review Code

- มี **magic number** ที่สามารถแทนด้วยค่าคงที่ที่มีชื่อเพื่อเพิ่มความอ่านง่าย (เช่น 10, 0.1, 0.03)

```
protected int lvlUpHpBonus = 10;
protected double lvlUpFirstSpeedMultiplier = 0.1;
protected double lvlUpSecondSpeedMultiplier = 0.03;

public void levelUp() {
    level++;
    setHp(this.hp + lvlUpHpBonus * level);
    setRunSpeed(this.runSpeed += this.runSpeed * (lvlUpFirstSpeedMultiplier + lvlUpSecondSpeedMultiplier * level));
    System.out.printf("%s levels up to level %d!\n", name, level);
}
```

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

- วิธีการคำนวณความเสียหายที่เกิดขึ้นในวิธี defend มีความคล้ายกับตรรกะในวิธี attack อาจเขียนแยกตรรกะนี้เป็นวิธีที่แยกออกไปเพื่อหลีกเลี่ยงการทำซ้ำ

## rule #3: comment where needed

- comment ครบถ้วนแล้ว

## rule #4: fail fast

- ไม่พบปัญหา

## rule #5: one purpose for each variable

- ไม่พบปัญหา

## rule #6: use good names

- ชื่อตัวแปรมีความชัดเจนแล้ว ไม่พบปัญหาอะไร