

Review Code

Rule #1: avoid magic number

- ได้ทำการใช้ค่าคงที่เพื่อแทนตัวเลขที่ไม่ชัดเจน เช่น `500`, `100` ซึ่งได้กำหนดชื่อคงที่ `HERMES_BOOTS_SPEED_BONUS` และ `ATTACK_RING_DAMAGE_BONUS` ตามลำดับ

```
public boolean Hermes_Boots(boolean boots){
    if (boots) {
        this.speedbase = speedbase + HERMES_BOOTS_SPEED_BONUS;
        setSpeed();
    } else if(!boots) {
        this.speedbase = speedbase;
    }
    return boots;
}

public boolean Atk_Ring(boolean ring){
    if (ring) {
        this.basedamage = basedamage + ATTACK_RING_DAMAGE_BONUS;
        setDamage();
    } else if(!ring) {
        this.basedamage = basedamage;
    }
    return ring;
}
```

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

- ได้สร้าง Method `updateAttributes()` เพิ่มเพื่อลดการทำซ้ำในการอัปเดตค่า `hp`, `speed`, `damage`, และ `shield`

```
private void updateAttributes() {
    setHp();
    setSpeed();
    setDamage();
    setShield();
}

public void levelup(){
```

```

    level++;
    updateAttributes();
}

public void UseSword(boolean x){
    if(x){
        swordweight = basedamage * SWORD_WEIGHT_FACTOR;
        setSpeed();
    } else if (!x){
        this.speed = (speedbase * SPEED_FACTOR) - (shieldweight + swordweight);
    }
}

public void UseShield(boolean x){
    if(x){
        shieldweight = shieldbase * SHIELD_WEIGHT_FACTOR;
        shield += SHIELD_BONUS;
        setSpeed();
    } else if (!x){
        this.speed = (speedbase * SPEED_FACTOR) - (shieldweight + swordweight);
    }
}
}

```

Rule #3: comment where needed

- ได้เพิ่มความคิดเห็นในบรรทัดที่ให้ความอธิบายเพิ่มเติม, ยกตัวอย่างเช่น

```

// กำหนดค่าสเตตัสเริ่มต้นของตัวละครตามอาชีพ "Tank"
public void setTank() {
    // ...
}

```

Rule #4: fail fast

- ไม่พบปัญหาที่เกี่ยวข้อง

Rule #5: one purpose for each variable

- ตัวแปรได้รับการใช้งานเพื่อวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน, ยกตัวอย่างเช่น `HERMES_BOOTS_SPEED_BONUS`, `ATTACK_RING_DAMAGE_BONUS`

Rule #6: use good names

- ชื่อตัวแปรและเมทอดได้รับการเปลี่ยนเป็นชื่อที่สื่อความหมายได้ดี, เช่น `SWORD_WEIGHT_FACTOR`, `SHIELD_WEIGHT_FACTOR`