

Code review

- `int getHP();`
 - preconditions : -
 - postconditions : ส่งค่า HP ปัจจุบันของตัวละคร
 - side effects : -
- `int getSpeed();`
 - preconditions : -
 - postconditions : ส่งค่า Speed ปัจจุบันของตัวละคร
 - side effects : -
- `void performAttack();`
 - preconditions : -
 - postconditions : แสดงข้อความว่าตัวละครกำลังโจมตี
 - side effects : -
- `void useAbility();`
 - preconditions : -
 - postconditions : แสดงข้อความว่าตัวละครกำลังใช้สกิล
 - side effects : -
- `void equipAccessory(Accessory accessory);`
 - preconditions : accessory ต้องไม่เป็น Null
 - postconditions : นำ effect ของอุปกรณ์ไปใช้กับตัวละคร โดยเรียก Methods `applyEffect` ของอุปกรณ์
 - side effects : อาจจะเปลี่ยนค่า HP หรือ Speed ของตัวละครตามอุปกรณ์ที่ได้ใส่
- `void setHP(int hp);`
 - preconditions : -
 - postconditions : กำหนดค่า HP ของตัวละคร
 - side effects : ค่า HP เปลี่ยนไปตามที่กำหนด

- void setSpeed(int speed);
 - preconditions : -
 - postconditions : กำหนดค่า Speed ของตัวละคร
 - side effects : ค่า Speed เปลี่ยนไปตามที่กำหนด
- void applyEffect(RPGCharacter character);
 - preconditions : character ต้องไม่เป็น null
 - postconditions : นำ effect ของอุปกรณ์ไปใช้กับตัวละคร
 - side effects : อาจเปลี่ยนค่า HP หรือ Speed ของตัวละคร

What could be improved?

อาจจะไม่ต้องมี applyEffect ก็ได้แล้วมาแก้ equipAccessory ให้ทำได้แบบ applyEffect ก็พอแล้ว
 เพราะว่าเวลาเรียกใช้ equipAccessory ก็ต้องมาเรียกใช้ applyEffect อีกทีนึง