

ยกตัวอย่าง ใน class ของ character

```
public void attack(Character opp){
    if(opp.isDead()) return;
    opp.beAttacked(atk);
    if(mana >= 0) mana -= (int) atk/10;
    if(mana < 0) mana = 0;
    if(opp.isDead()){
        level++;
        money += opp.getMoney()*opp.getLevel();
        hp = 100+5*level;
        if(mana < 100) mana += 10*(level-1);
        speed *= 1.1;
    }
}

public void beAttacked(double oppAtk){
    double dmg = 0;
    if(oppAtk > def) dmg = oppAtk-def;
    hp -= (int) dmg;
    if(hp <= 0){
        hp = 0;
    }
}
```

จากฟังก์ชันประกาศโจมตีและโดนโจมตี

เนื่องจาก การเขียนฟังก์ชัน ที่กระชับ ใช้บรรทัดน้อยและดู clean ส่งผลให้ต้องใช้เวลาทำความเข้าใจ ดังนั้นควร มีคอมเม้นท์ ในบางจุดเพื่อให้คนมาทำต่อสามารถแก้ไขได้รวดเร็วมากขึ้น โดยรวมตั้งชื่อตัวแปรได้ดีและเข้าใจง่าย ไม่มีการใช้ตัวแปรสลับเปลี่ยน