

What can be improved in last lab (lab05)

- Magic number in checkLevelUp method

```
private void checkLevelUp() {
    if(exp >= 10*Math.pow(2,lv)){
        LvUp();
        System.out.println(name+" level up!!! now lv = "+lv);
    }
}
```

Magic number = no clear explanation

- variable names : บางตัวแปรสามารถเปลี่ยนให้เข้าใจได้มากขึ้น

ex. eq in equipWeapon สามารถเปลี่ยนเป็น weapon เพื่อให้เข้าใจมากขึ้นได้

```
void equipWeapon(accessory eq, String hand){
    if( hand.equals("left" ) && lh.getWearingType().equals("nothing")){
        lh = eq;
        setStat(eq);
    } else if(hand.equals("left" ) && !lh.getWearingType().equals("nothing")){
        System.out.println("Left hand is full.");
    } else if( hand.equals("right" ) && rh.getWearingType().equals("nothing")){
        rh = eq;
        setStat(eq);
    } else if(hand.equals("right" ) && !rh.getWearingType().equals("nothing")){
        System.out.println("Right hand is full.");
    }
}
```

What we've already done well

- function ที่ครอบคลุม character behavior คือมีทั้ง

- attacking
- equipping items, accessory
- use items
- being attacked
- leveling up
- displaying stats

- เป็นจุดเริ่มต้นที่ดี ทั้ง: develop ในอนาคต

more advanced featured  
diverse character classes  
better inventory