

- **Character Interface:** ตัวละครที่มีความสามารถเฉพาะตัว (Berserker, Mage, Assassin, Archer)
- **Accessory Interface:** สำหรับ item เสริม ได้แก่ compasses, และ totems

1. CharacterType Interface

Operations:

- getName(): ชื่อของตัวละคร
- specialSkill(): บอกรายละเอียดของตัวละคร
- useSkill(): ใช้ทักษะเฉพาะของตัวละคร
- applyTypeBonus(Character character): ใช้ค่าโบนัสของตัวละคร
- removeTypeBonus(Character character): เอาค่าโบนัสออก
- getMaxHP()
- getMaxMana()

4. Accessory Interface

Operations:

- getEffect(): ระบุผลของอุปกรณ์เสริม (เช่น เพิ่ม HP, Mana, Damage)
- getEffectDescription(): ระบุประเภทและรายละเอียด ของ Compass, Ring และ Totem
- getName(): ชื่อของอุปกรณ์เสริมที่เลือก
- applyEffect(Character character)
- removeEffect(Character character)

Accessory Classes:

สร้างคลาสสำหรับ Compass และ Totem