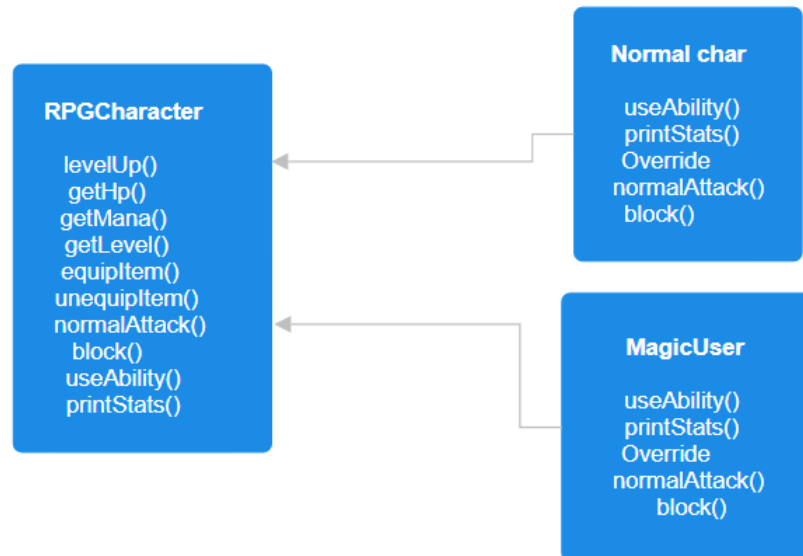
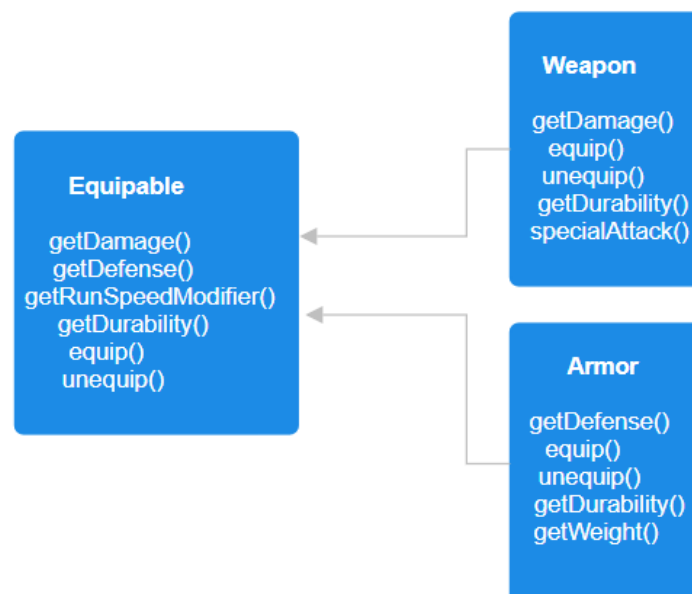


แผนภาพ

1. อินเทอร์เน็ตสำหรับอุปกรณ์เสริมในเกม RPG



2. การออกแบบอินเทอร์เน็ตสำหรับอุปกรณ์เสริมในเกม RPG



1. อินเทอร์เฟซสำหรับตัวละคร RPG และอุปกรณ์เสริมที่ออกแบบ

RPGCharacter อินเทอร์เฟซนี้ถูกใช้ในคลาส **Fighter** และ **Mage** ซึ่งเป็นตัวละคร RPG ที่สามารถทำงานร่วมกับอาวุธและเกราะได้

Equipable อินเทอร์เฟซนี้ถูกใช้ในคลาส **Weapon** และ **Armor** ซึ่งจะมีการใช้เพื่อกำหนดคุณสมบัติที่สามารถติดตั้งและถอดออกได้

Weapon อินเทอร์เฟซนี้ขยายจาก **Equipable** และใช้ในคลาส **Sword** ซึ่งรองรับการโจมตีปกติและโจมตีพิเศษ

Armor อินเทอร์เฟซนี้ขยายจาก **Equipable** และใช้ในคลาส **Shield** ที่ช่วยเพิ่มการป้องกันของตัวละคร

2. เขียนคลาสเพื่อแสดงการโต้ตอบระหว่างตัวละคร RPG อยู่ส่วนไหน

การโต้ตอบระหว่างตัวละครเกิดขึ้นในส่วนของการโจมตีระหว่างตัวละคร **Fighter** และ **Mage**

```
// Fighter Attacks Mage
System.out.println("\nFighter attacks Mage:");
((Fighter) fighter). normalAttack((RPGCharacterBase) mage);

// Mage Attacks Fighter
System.out.println("\nMage attacks Fighter:");
((Mage) mage). normalAttack((RPGCharacterBase) fighter);
```

การโจมตีนี้จะทำให้ตัวละคร **Fighter** และ **Mage** ใช้ method **normalAttack** เพื่อโจมตีซึ่งจะส่งผลต่อพลังชีวิต (HP) ของศัตรูที่ถูกโจมตี โดยการลด HP ของตัวละครที่ถูกโจมตีด้วยค่าความเสียหายจากการโจมตี

การโต้ตอบอื่น ๆ ได้แก่ การใช้ความสามารถพิเศษ (เช่น **useAbility** ของ **Fighter** และ **Mage**) ที่ส่งผลต่อค่าพลังชีวิตหรือทรัพยากรของตัวละคร (ยังไม่เพิ่ม)

```
// ability
mage.useAbility("\nFireball");
mage.printStats();
```

ในส่วนนี้จะเห็นได้ว่า **Mage** ใช้พลังงาน (mana) ในการใช้ความสามารถ **Fireball**