

MVC

1. Model (โมเดล)

- **Character:** เก็บข้อมูลของตัวละคร (ชื่อ, ค่าพลัง Defense, Strategy)
- **GameMode:** โหมดเกม (Player vs Player, Player vs Bot, Bot vs Bot)
- **HexGrid:** กระดานเกมที่มี Hex แต่ละช่อง
- **GameState:** สถานะของเกม เช่น จำนวนเกิร์น, ใครเป็นผู้เล่นปัจจุบัน, ตัวละครที่ยังอยู่ในเกม

2. View (มุมมองของผู้ใช้)

- **MainMenuView:** หน้าเริ่มเกม (ปุ่ม Start Game)
- **ModeSelectionView:** หน้าตั้งค่าโหมด
- **CharacterSelectionView:** เลือกตัวละคร
- **SetupView:** ตั้งค่าชื่อตัวละคร, Defense, และ Strategy
- **GameBoardView:** กระดานเกมที่แสดง Hex และตัวละคร
- **EndGameView:** แสดงผลลัพธ์ของเกม

3. Controller (ตัวควบคุม)

- **GameController:** ควบคุมลำดับการเล่น เปลี่ยนเกิร์น ตรวจสอบกฎ
- **CharacterController:** จัดการการเลือกและตั้งค่าตัวละคร
- **HexController:** จัดการการซื้อและวางตัวละครบน Hex
- **UIController:** จัดการอินเทอร์เฟซและการโต้ตอบของผู้เล่น