**Characters Interface** เป็น interface สำหรับตัวละคร ประกอบด้วย 2 สาย คือ fighter และ healer

**Weapons Interface** เป็น interface สำหรับอาวุธที่ให้ตัวละครใช้ได้ ประกอบด้วย ดาบและโล่

**Accessories Interface** เป็น interface สำหรับอุปกรณ์เสริม ประกอบด้วย กำไลและสร้อยคอ

**Characters Interface**

* Instance Variables
  + name ชื่อตัวละตร
  + level เลเวลของตัวละคร
  + maxHp พลังชีวิตสูงสุดของตัวละคร
  + currentHp พลังชีวิตปัจจุบันของตัวละคร
  + maxMana พลังกายสูงสุด(ใช้เวลาโจมตี)
  + currentMana พลังกายปัจจุบัน
  + damage พลังโจมตีของตัวละคร
  + defense พลังป้องกันของตัวละคร
  + runSpeed ความเร็วเวลาวิ่ง
  + sword ดาบของตัวละคร
  + shield โล่ของตัวละคร
* Instance Methods
  + LevelUP(level) เพิ่มเลเวลตัวละครขึ้นตามจำนวน level ที่รับมา
  + TakenDamage(damage) ตัวละครจะถูกลด HP ตามค่า damage ที่ได้รับ
  + Attack(target) เป็นการโจมตีกัน โดย target จะเป็นฝ่ายถูกโจมตี
  + GetStatus บอกค่าสถานะต่างๆของตัวละครนั้นๆ

**Fighter (extend Character)**

* Instance Variables
  + (override)damage พลังโจมตีของตัวละคร +เพิ่ม
* Instance Methods
  + Fighter(name) สร้างตัวละครประเภท Fighter ตามชื่อที่รับมาและค่าเริ่มต้นต่างๆ
  + EquipWeapon(weapon) ใส่อาวุธที่รับเข้ามา
  + EquipAccessory(accessory) ใส่อุปกรณ์เสริมที่รับเข้ามา

**Healer (extend Character)**

* Instance Variables
  + (override)maxHp พลังชีวิตของตัวละคร +เพิ่ม
* Instance Methods
  + Healer (name) สร้างตัวละครประเภท Healer ตามชื่อที่รับมาและค่าเริ่มต้นต่างๆ
  + EquipWeapon(weapon) ใส่อาวุธที่รับเข้ามา
  + EquipAccessory(accessory) ใส่อุปกรณ์เสริมที่รับเข้ามา

**Weapons Interface**

* Instance Variables
  + level เลเวลของอาวุธ
  + runSpeedUsage ความเร็ววิ่งที่จะถูกลดหากสวมใส่อาวุธ
  + manaUsage พลังกายที่จะถูกใช้หากสวมใส่
* Instance Methods
  + WeaponLevelUP(level) เพิ่มเลเวลอาวุธขึ้นตามจำนวน level ที่รับมา

**Sword (extend Weapon)**

* Instance Variables
  + (override)damageTobeAdd ค่าพลังโจมตีที่จะถูกเพิ่มหากสวมใส่ดาบ
  + (override)runSpeedUsage ค่าความเร็ววิ่งที่จะถูกลดหากสวมใส่ดาบ
  + (override)manaUsage พลังกายที่จะถูกใช้หากสวมใส่ดาบ
* Instance Methods
  + Sword(level) สร้างดาบตามเลเวลที่รับเข้ามา

**Shield (extend Weapon)**

* Instance Variables
  + (override)defenseTobeAdd ค่าพลังป้องกันที่จะถูกเพิ่มหากสวมใส่โล่
  + (override)runSpeedUsage ค่าความเร็ววิ่งที่จะถูกลดหากสวมใส่โล่
  + (override)manaUsage พลังกายที่จะถูกใช้หากสวมใส่โล่
* Instance Methods
  + Shield (level) สร้างโล่ตามเลเวลที่รับเข้ามา

**Accessories Interface**

* Instance Variables
  + level เลเวลของอุปกรณ์เสริม
* Instance Methods
  + AccessoriesLevelUP(level) เพิ่มเลเวลอุปกรณ์เสริมขึ้นตามจำนวน level ที่รับมา

**Bracelet (extend Accessories)**

* Instance Variables
  + (override)maxHPTobeAdd ค่าพลังชีวิตที่จะถูกเพิ่มหากสวมใส่กำไล
* Instance Methods
  + Bracelet (level) สร้างกำไลตามเลเวลที่รับเข้ามา

**Necklace (extend Accessories)**

* Instance Variables
  + (override)maxManaTobeAdd ค่าพลังกายที่จะถูกเพิ่มหากสวมใส่สร้อยคอ
* Instance Methods
  + Necklace (level) สร้างสร้อยคอตามเลเวลที่รับเข้ามา