1. Character class

* Thêm Range

1. Player class

* Thêm 2 attribute currentWeapon và currentArmor
* Thêm method: getCurrentWeapon, getCurrentArmor, unEquipItem, equipItem

1. GameMap class

* Thêm method: moveControl, inventoryControl
* Sửa method start

1. Axe class và Sword class

* Thêm method toString