

กิจกรรมที่ 1 : Object and Class

1. ให้นักศึกษาสร้างระบบตัวละครเกมออนไลน์อย่างง่าย ประกอบด้วย 3 คลาส เช่น คลาส Player, Weapon, Armor (ไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามนี้ ให้ขึ้นกับเกมที่เลือก) โดยทั้ง 3 คลาส ต้องมีคลาสหนึ่งที่เป็นส่วนประกอบของคลาสอื่น เช่น อาวุธเป็นของผู้เล่น
2. ให้ระบุ attribute และ behavior ของแต่ละคลาส
3. ให้เขียน code ทั้ง 3 คลาส ให้สมบูรณ์ โดยต้องมี constructor โดยส่วน behavior ให้เขียนเฉพาะชื่อและใส่ใน program ว่า pass
4. สร้าง instance ของคลาส มาอย่างละ 3 instance
5. กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างคลาส
6. เขียนโปรแกรมเพื่อแสดงข้อมูลของ object หลัก เช่น

=== Player 1 ===

Name: Hero_01

Level: 1

HP: 100

Weapon: Iron Sword (Damage: 10)

Armor: Leather Armor (Defense: 5)

=== Player 2 ===

Name: Archer_02

Level: 2

HP: 120

Weapon: Wooden Bow (Damage: 8)

Armor: Chain Mail (Defense: 10)

7. ให้เพิ่มข้อมูลคล้ายๆ กิลด์ เข้าไป โดยต้องสามารถบอกได้ว่าสมาชิกอยู่ในกิลด์ใด และ ใครเป็นหัวหน้ากิลด์