

feature ของเกม Final project

1. Event handling เพื่อใช้กับระบบ Skill ที่เพิ่มเข้ามาใหม่โดยส่วนใหญ่จะเป็น Event เมื่อ กดใช้ Skill และเมื่อ Skill หมดเวลา
2. Data structure เพื่อใช้ร่วมกับระบบ Skill โดยจะมี Skill บาง Skill ที่ต้องใช้การ DyndamicArray ในการใช้งานโดยจะใช้ลำดับการกดสกิล ที่ใส่ไว้ใน DyndamicArray เพื่อใช้สกิลนั้นๆ
3. ไฟล์ CSV เพื่อโหลดข้อมูล Stat ตัวคูณ Damage ของอาวุธ
4. PlayerPrefs เพื่อบันทึกและตั้งค่าต่าง ๆ ที่ตั้งค่าเมื่อกด Reset เพื่อรับค่า Exp ซึ่งนำมา Upgrade Damage ได้เมื่อ level up แล้ว
5. ไฟล์ json เพื่อเก็บค่า Level และจำนวนของอาวุธที่มีในการ Reset  
ล่าสุด
6. Inheritance เพื่อสร้าง class ให้อาวุธแต่ละแบบโดยเป็นค่าที่ได้มาจาก CSV และนำไปคูณกับ Stat ของ Player ที่บันทึกในการ Reset  
ล่าสุด