开发一个简单的探险世界游戏框架，该框架可以直接运行，运行后，显示玩家进入游戏世界中，并有一定几率捡到某种类型道具，并会出现一个怪物进行战斗。

框架运行的结果如下显示：

你进入了一个神秘的世界。。。

你捡到了一个宝物

你使用宝物

一把大刀，你感觉自己力量大大增强了

突然跳出了一个怪物，你和怪物打了起来

怪物一声怒吼给你一巴掌，你不甘示弱，狠狠地回击了怪物

游戏基本设定如下：

用户和怪物都具有一个随机的初始生命值，攻击力，防御力（0-9）。

用户进入世界后随机获取一种宝物，并和跳出的怪物进行对战。

自行设计并完成这个框架的开发。

要求：

1. 在完成上述框架开发后，该游戏框架将发布给各个游戏厂商进行二次开发。
2. 该游戏框架可以通过编写新的类和更改配置文件扩展新的道具，道具后期可以是多种类型，例如：武器：提升主角一定比例的攻击力值；盾牌：提升一定程度主角的防御力。治疗药剂：恢复主角一定比例的生命值。
3. 可以通过编写额外的代码以及修改配置的方式对游戏的战斗过程进行扩展和修改。例如：增加一个功能，即战斗结果显示：如果用户生命值小于0显示：胜败乃兵家常事，大侠请重来！或者增加功能，在怪物跳出来后显示双方的信息。或者有一定比率怪物不会攻击你等
4. 框架的可扩展性越多越好，易用性越高越好，对原始框架代码的侵入越少越好。