1. 案例展示和分析
2. 创建项目
3. 创建文件管理类
   1. fileManager
   2. 提供对外接口 loadCSVData
   3. 内部封装 解析单行数据函数 parseLineToVector
   4. 封装将所有数据都解析成功 loadCSVData( 需要解析文件路径，解析数据后存放的容器 ) 函数
   5. 容器： map<string,map<string,string>>
   6. 测试，在Main函数中 可以获取任意一个文件中的任意一个数据
4. 武器类封装
   1. 提供武器基类
      1. 纯虚函数
      2. 获取暴击
      3. 获取吸血
      4. 获取是否冰冻
      5. 判断是否触发概率
      6. 属性： 武器名称、基础伤害、暴击系数、暴击率、吸血系数、吸血率、冰冻率
   2. 派生类 ---- 小刀
      1. 重写武器基类中的 纯虚函数
   3. 实现砍刀和 屠龙刀和 类
5. 英雄类创建
   1. 属性
      1. 姓名、血量、攻击力、防御力、武器、简介
   2. 行为
      1. 有参构造函数、装备武器、攻击
6. 怪物类创建
   1. 属性
      1. 姓名、血量、攻击力、防御力、是否被冰冻
   2. 行为
      1. 攻击英雄
7. 测试：
   1. 实现PK功能