战斗系统：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 伤害判定系统  class HitSystem | | | |
| 成员函数 | | | |
| 函数签名 | 参数 | 返回值 | 作用 |
| void HitJudge |  |  |  |
|  |  |  |  |

怪物系统：

|  |  |
| --- | --- |
| class Monster\_Base | |
| 成员变量 | |
| 变量 | 属性 |
| int blood | 血量 |
| int defend | 防御值 |
| int normal\_attack | 普通攻击力 |
| int heavy\_attack | 重击攻击力 |
| 成员函数 | |
| 函数签名 | 返回值 |
| int getBlood() | 当前血量 |
| int |  |