技术文档

1. 类与相关接口
2. 武器基类weapon（包含名称基本属性）
3. 远程武器类remote\_weapon（类型名称属性效果等）
4. 近程武器类Proximity\_weapon（类型名称属性效果等）
5. 装备基类equipment（类型名称属性效果等）
6. 头盔类helmet（类型名称属性效果等）
7. 铠甲类armor（类型名称属性效果等）
8. 护腿类Leggings（类型名称属性效果等）（套装会有效果）
9. 人物类character（各种属性，要求有一个接口getAttributes()可以把所有人物属性（装备加成要计算在内）返回，有一个接口getequipment()返回装备的所有东西，无则返回null，提供修改属性的接口changeAttributes(name,points),name为属性名称，points为加点，提供一个接口返回内力，在战斗操作类中调用 int getforce()

提供接口int defense()和int fighting()）

1. 地图基类layer进行
2. 派生各个地图xxxx
3. 任务类task
4. 怪物基类monster进行
5. 战斗操作类fighting进行
6. 技能类skill完成
7. 存档备份类archive
8. 属性加点类Attributes进行
9. 店铺类shop
10. 派生各个店铺，重铸，装备等
11. 背包类Bag完成