* Player --- 玩家
  + 概述：表示着进入游戏的玩家，是《伏魔录》中最重要的类。
  + 特点：具有大量的属性（如攻击力、防御力等等），具有大量行为（即方法，包括打怪，升级等等）。
  + 关系：需要先选择职业。
* Profession --- 职业
  + 概述：表示玩家可选择的职业。
  + 特点：所有职业都有相同的属性项（职业决定了玩家的能力成长），不同的属性值（剑客的生命力成长高于术士）。
  + 关系：会关联到职业技能。
* Skill --- 技能
  + 概述：表示可供玩家学习的技能。
  + 特点：技能都有技能名，攻击力加成等等。学习需要耗费金钱，越厉害的技能加成越高，学费越贵。
  + 关系：不同职业可学技能不同，学习技能的主体是玩家。
* Npc --- 非玩家操控角色
  + 概述：表示一系列可给玩家提供帮助的游戏内角色。
  + 特点：每类NPC有各自的名字和台词，能提供的帮助也不一样。
  + 关系：与其他类没有直接关系，当玩家访问时为其提供帮助。
* Place --- 游戏场景
  + 概述：表示玩家可以去的场景。
  + 特点：有地名和场景介绍，可供玩家选择进入不同的场景。
  + 关系：场景中包含敌人。
* Enemy --- 敌人
  + 概述：需要我们打败的敌人。
  + 特点：也具有攻击力、防御力等属性，被玩家打败之后可提供金钱和经验。
  + 关系：与其他类没有直接关系，在游戏场景中。

该游戏为角色扮演类游戏，玩家选择角色，选择场景，在场景中选择对应野怪进行对战，对战胜利可以获取金币及经验，金币可用于学习技能及治疗，经验可提升等级，加强自身属性值。具体效果如录屏所示。

该项目可自由设计，不局限于给定逻辑