День 1

Создал сервер-клиентские отношения. Создал стандартные классы: эффект-скилл-персонаж-игрок-основа. Прописал персонажа некоарка и закодил возможность его выбора. вроде работает.

День 2

Довёл до ума считывание персонажа с файла. Прописал Данте. Сделал для всех персонажей единый слот обработки выбора. Закодил ввод имени перед игрой. Сделал сериализацию и десериализацию для всех классов для отправки данных об игроке на сервер.