Структура главного меню:

1. Новая игра (функция по созданию нового героя, принимает данные по герою, и в теле функции на основе стартовых характеристик игрок настраивает своего героя распределяя дополнительные очки). Нужно написать отдельную функцию про распределение очков, так как она пригодится при повышении уровня героя и при стартовой настройке
2. Загрузка (функция производит выгрузку из файла характеристики героя если ранее был сохранен, надо попробовать реализовать выбор из ранее сохраненных игр, но позже.)
3. Сохранение (функция записи характеристик игрока при сохранении, надо продумать скрытие данного пункта при старте программы)
4. Возврат из меню
5. Выход из игры (надо продумать как это сделать в обход всех остальных строк программы в main). Апдейт, есть функция exit(), но надо про нее почитать, возможно это неразумный способ выход из игры?

Структура монстров (часть характеристик будет одноименна с характеристиками героя):

Структура оружия - пока будет реализовано три вида оружия и их можно будет пока только выбирать в не боя

1. Меч (на мощь влияет ловкость)
2. Дубина (на мощь влияет сила)
3. Копье (на мощь влияет сила и ловкость)

Перечень материалов для разработки:

1. Типы монстров за будущую основу: <https://rpg.fandom.com/ru/wiki/Тип_существа>