初步给出程序的三个子系统(菜单/玩家/地图)的类图设计.



其中，菜单系统中各菜单如下：



1. 编写一个控制台程序，主要实现菜单系统的Demo。  
   (语言不限,暂不用考虑异常处理,默认2个玩家,音量50,分辨率1024\*768)

main函数如下(例：C++)：  
int main() {

Game \* game= new Game;

game->init();

game->run();

game->term();

delete game;

return 0;

}

Demo的输出结果可参见视频（richers\_menu.mp4）



**进一步,阅读给出的部分代码(见附件)，完善剩余代码，使得程序能正确处理菜单。在完成时，可考虑后期其它方向的扩展，如增加菜单，增加player，变更map等。**