1. 需求描述：設計一款遊戲，需要時常和使用者回應才能讓遊戲不會單調乏味，因此我在使用者輸入指令後都會有相對應的回應，並用簡短但明確的訊息來使使用者不須花太多力氣就能的到完整的資訊。

並提供隨機事件給玩家帶來驚喜。

1. 程式流程：
2. Object/Class 敘述： object 的設計是基於玩家、學院和魔法來設定因為其中包含各自的參數。object 具備的特性和行為：object可以提供它所包含的各種參數或是因為遊戲的進行而有所變化，也記錄各種狀態如是否死亡。object 間的互動關係：player包含著學院的各項數據，spell中提供各項在main中會用到的算是或是值。Player會呼叫學院而spell會呼叫player中的值來運算。
3. 使用說明：程式開始時請兩位玩家分別輸入名字和學院，輸入完後即可開始遊玩，其中包含各種攻擊和防禦魔法可供玩家使用，也有隨機事件可增添遊玩時的樂趣。

在此列舉各項魔法以利玩家使用：

“attack 咒語名稱”，如: “attack Stupefy”

“learn 咒語名稱”，如: ”learn Stupefy”

“recover”

“game over”

學院的選項：Griffendor、Hufflepuff、Ravenclaw、Slytherin

可使用的魔法：Serpensortia、Stupefy、Impedimenta、Protego

1. 其他：遊戲中的指令為半形空白作為分割，隨機事件的調整可在event.txt中做變化，格式為“事件發生的回合 隨機事件名稱”，中間以 Tab 隔開。最後感謝遊玩！