Textrpg 설계(클래스 활용)

1. Thinker 모듈 활용, 창 띄우기
2. 엔트리창에 이름 입력, 주인공 스탯은 랜덤함수 사용
3. 이름 입력 후 기존 창 치우기
4. 이후 공격 회복 후퇴 버튼 나오기
5. 5회의 모험, 승리시 랜덤스탯증가
6. 몬스터 기획시 \*클래스 활용\*!!!
7. 1회의 보스전.