问题所在：

1. 文字的输出体验效果应该是极差（主要是因为制作人知道什么时候该敲击（此处有sleep带来的bug，它会把多敲击的enter记录。后面可能你没看见就跳过了选择。）文字输出的预想）
2. 重复代码过多，小组没分工好（函数是硬伤），有写的队友，但是他把剧情都写在里面了（出的bug我根本改不正确）
3. 操作逻辑这真的是我的锅我的锅我的锅我的锅我的锅我的锅我的锅（早知道全改成敲击推进）