Todos:

# 一. 战斗的逻辑部分

1. ~~武将卡~~

2. 战斗场景

~~攻防双方~~

~~上场武将（选择上场武将）~~

~~武将攻击（选择攻击次序）~~

~~一回合结束，状态结算~~

~~自动攻击~~

手动攻击（事件轮训）

3. 玩家武将

4. 玩家武将参与战斗

5. 技能加入

# 二. 城市的逻辑部分（包括管理和城市战斗）

1. 城市

2. 城市规模和设施

3. 城市战斗

# 三. 绘制界面

1. 战斗界面

2. 世界地图

3. 城市

4. 城市设施