设计一个系统，要求英雄和敌人可以完成战斗逻辑

要求：

1. 继承关系清晰，并且需要使用指针操作对象
2. 使用多态的特性
3. 最好能出现战斗管理器

整体流程

1. 游戏主界面
   1. 登陆
      1. 账号密码输入
   2. 退出
2. 角色选择与创建
   1. 法师
   2. 战士
   3. 牧师

角色创建后需要设置角色姓名

（如果有角色可以进入游戏，如果没有角色则创建角色）

1. 游戏菜单
   1. 进入战斗
   2. 查看角色信息
   3. 返回角色选择
   4. 退出游戏
2. 战斗难度选择
   1. 新手试炼城堡
   2. 炼狱走廊
   3. 恶魔深渊
   4. 轮回圣地

进入场景后，自动组织战斗（根据难度刷新怪物），中途不能退出

1. 战斗

战斗中，角色可以选择技能和普通攻击，技能要求有cd（回合cd），战斗技能有mp消耗

1. 战斗结算，战斗胜利提示玩家获得多少经验
2. 角色经验达到升级目标可以升级
3. 战斗结束返回3游戏菜单

基本需求，加入随机因子，增加游戏趣味性，加入角色技能

拓展

如果能学习技能最好，如果能带货币更好，角色升级能学习技能最好

角色属性自考虑添加，战斗怪物属性自由添加