魔兽世界卡牌定义说明

基本的类别：

1. 盟军
   1. 资源点
   2. 生命值
   3. 攻击力
   4. 攻击类别
   5. 技能列表
2. 技能
   1. 资源点
   2. 技能
   3. 是否瞬发
3. 武器
   1. 资源点
   2. 单手还是双手
   3. 技能列表
4. 资源牌
   1. 资源点
   2. 任务Action

卡牌相关的类结构大概构思

1. 基类：所有卡牌的基类（不包括英雄本身），包含的属性有：卡牌名称属性，资源属性
2. 盟军类：继承之基类，额外的属性有：生命力，攻击力，攻击类别，技能列表
3. 技能类：继承之基类，额外的属性：技能，是否瞬发
4. 武器类：继承之基类，额外的属性：单双手，技能列表
5. 资源类：继承之基类，额外的属性：任务

技能类的定义：

技能类的基类：设置为抽象类，基本属性为：技能名称，技能描述，空方法：ActionHandler()，由子类具体实现

任务类：

任务基本类：基本属性：任务描述，方法： ActionHandler()，由子类具体实现