服务端目标：

分为四大模块，包括用户管理，英雄配置，匹配战斗和查看统计数据

用户管理：

1. 登录和注册都是post用户名以及密码，如果不存在自动创建，如果存在进行密码验证
2. 支持修改密码
3. \*其它字段的定义

英雄配置：

1. 每个用户默认有一个英雄，拥有力量和体力两种属性，以及一定的技能点，可以随意分配，战斗时将决定攻击力和生命值
2. 可以查看当前英雄的状态
3. \*英雄名及图片等定制

匹配战斗：

1. 玩家可以匹配战斗，根据配置好的英雄随机匹配系统总储存的玩家的英雄进行战斗（战斗过程见详细说明），并返回战斗结果
2. \*返回详细战斗过程

统计数据：\*

1. 可以查看整体的统计数据
2. 可以查看最近战斗的胜负情况以及统计数据
3. \*返回详细战斗过程

客户端目标：

写好所有接口以及单元测试