题目要求：

在某纸牌游戏软件中人物角色具有入门级（Primary）、熟练级（Secondary）、高手级（Professional）和骨灰级（Final）4种等级，角色的等级与其积分相对应，游戏胜利将增加积分，失败则扣除积分。入门级具有最基本的游戏功能play()，熟练级增加了游戏胜利积分加倍功能 doubleScore(),高手级在熟练级的基础上再增加换牌功能 changeCards(),骨灰级在高手级的基础上再增加偷看他人牌的功能peekCards()。试使用状态模式来设计该系统，绘制相应的类图并使用 Java语言编程模拟实现。

类图设计：

