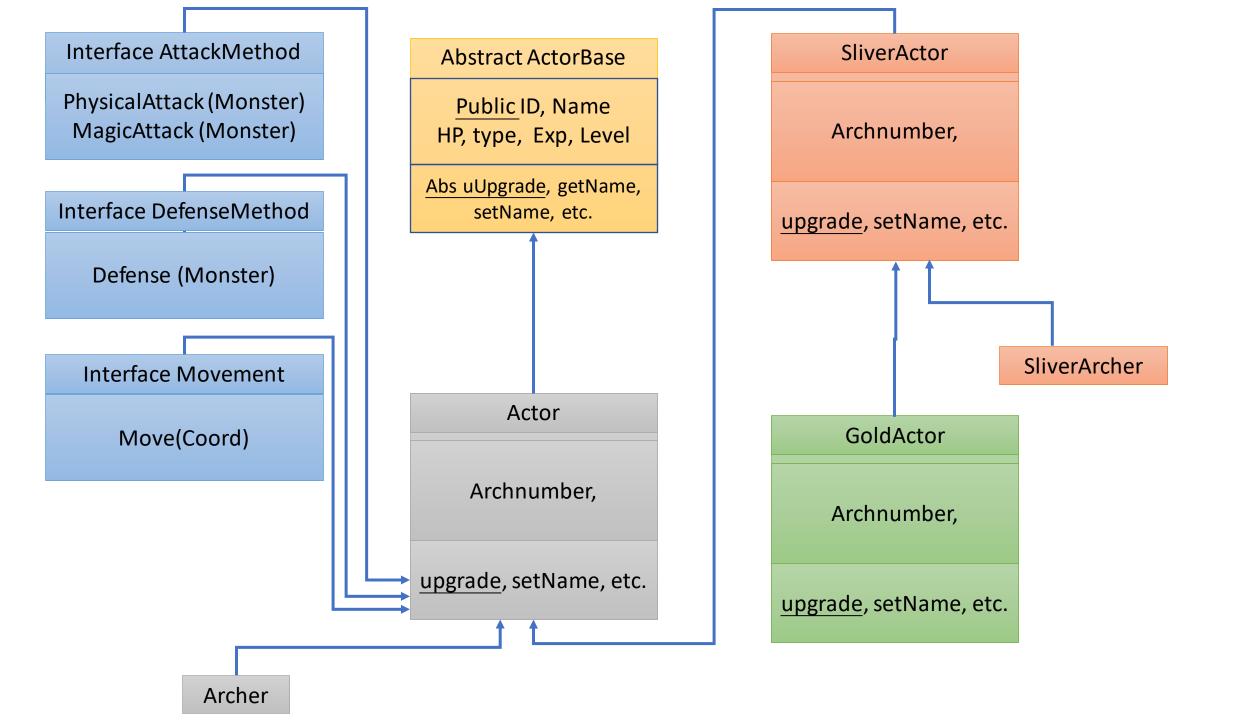
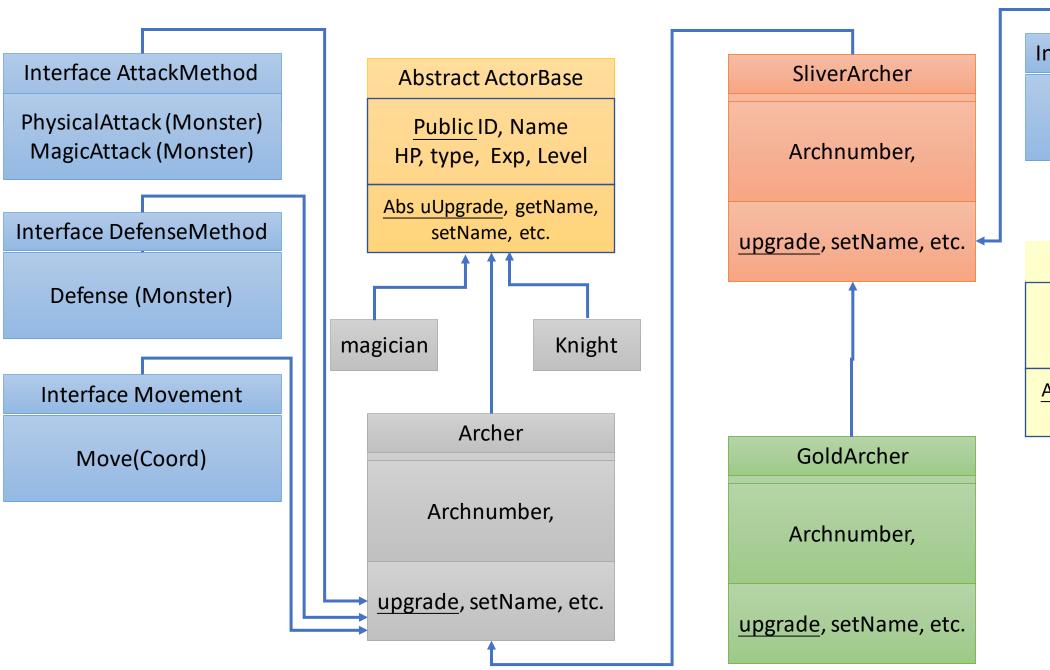
## 類別設計

- 設計一個遊戲,此遊戲主角有分成三種角色 (類別),這三個類別由同一個抽象類別繼承下來,分別為:
  - 騎士、法師、弓箭手
- 請使用介面將各種模組分開,並且使用繼承 以及介面的方式來設計每個角色的類別
  - 攻擊
    - 物理攻擊、魔法攻擊
  - 防守
    - 物理防守、魔法防守
  - 移動
  - 交易
  - 装備
    - 頭盔、鎧甲、手套、靴子

## 角色的演進

- 每個角色都可以進化,請使用繼 承的方式設計進化後的角色(Class)
  - 青銅、白銀、黃金
- 每個角色的經驗值達到某個程度 後可升級,每個進化等級有限定 級別,例如:青銅最大等等級為25。
  - 級別:青銅(25)、白銀(50)、黃金(80)
  - 每個等級的經驗值可自行定義





Interface DoubleAttack

Attack(Monster)

**Abstract Monster** 

Abs uUpgrade, getName, setName, etc.