

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
 - 裝備
 - 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



