因为改了些东西，所以有了这篇东东。跟之前的如有出入，请以这里的为准。

改动1

关于额外行动

现在服务器只负责告知客户端有没有额外行动（所以29号命令基本已废，虽然服务器仍然在统计各种类型的额外行动的数量，但其实只要保存是否有额外行动即可）；具体有多少额外行动，有什么样的额外行动，一律由客户端判断，并以下拉表展示。

PS：所有的攻击行动（包括攻击技能）务必借用基类Role的normal（state=10）或attachAction或attackOrMagic（若实在需要特殊的state值，可在人物的onOKClicked里，在调用Role::onOKClicked前还原state, 具体可参考剑圣），因为潜行时不能被主动攻击跟以后的挑衅都是在基类判断。

改动2

部分触发点的位置，下面列出部分可能会有理解出入的signal

turnBeginPhaseSIG 回合开始前，天使之歌

actionPhaseSIG 行动阶段前，潜行，各种回合限定技能的清零

skillAttack 一些特殊的攻击技能，非响应A的连续技，欺诈

改动3

关于必中

因为各种原因，现在服务器的HIT其实只是被攻击方没有出牌（没有应战&没有圣光），但还有盾的可能，所以设成HIT并不保证必中（NOMISS），故加设一bool变量，checkShield；

NOMISS => HIT && checkShield==false

改动4

客户端的“取消”按钮

所有重写过normal函数的人物，必须在onCancelClicked函数里加上

case 1：

normal（）；

break；

不加的话，选择特殊行动并取消时，将无法正常显示可用的角色技能

改动5

关于启动

请在onOKClicked的启动技能那里加上start=true，该值在基类Role用于判断能否执行特殊行动。因为启动后必须行动，而我们又没有反悔机制，所以能不能启动只好由客户端判断了。不能启动的条件因人而异，所以基类帮不了你了╮(╯▽╰)╭

改动6

关于宣告不能行动

宣告必然在正常回合里（normal），额外回合是不能宣告不能行动的。基类Role的normal会调用unactionalCheck，所以若覆写了normal，请在函数最后加上unactionalCheck。unactionalCheck不用覆写

改动7

关于各种AOE

结算是分次结算的，所以有可能中途游戏就结束了，必须在每次结算后加一个游戏是否结束的判断

engine->timeLine3(HuiMie,this,ptr,"毁灭风暴");

if(engine->checkEnd())

break;

客户端人物模板

头文件

Class MaoXian: public Role //继承基类

{

Q\_OBJECT//要用signal-slot必加

public:

MaoXian();

void normal();//正常行动阶段开始，检测哪些按钮可选

。。。

各种不需要按钮的技能

public slots:

void decipher(QString command);//命令解析器，同server的decoder

void onOkClicked();//确定按钮的响应函数

void onCancelClicked();//取消按钮的响应函数

void cardAnalyse();//当所选的牌的数目大于等于最小quota时会触发的函数

//void playerAnalyse();当所选的人的数目大于等于最小quota时会触发的函数，默认点亮确定按钮，一般不需要覆写，详见天使、封印

//void onUnready();当所选的人或牌小于最小quota时会触发，基类没有，默认是牌不满足，reset playerArea、确定按钮；人不满足，reset确定按钮。一般不需要写，详见天使、封印

。。。

各种需要按钮的技能

};

Cpp文件

MaoXian::MaoXian()

{

makeConnection();//必须

Button \*touTianHuanRi,\*teShuJiaGong;

qiZha=new Button(4,tr("偷天换日"));//第一个参数是button ID，3之前//已被占用

buttonArea->addButton(touTianHuanRi);

connect(touTianHuanRi,SIGNAL(buttonSelected(int)),this,SLOT(TouTianHuanRi ()));//当该按钮被点击时，将自动调用TouTianHuanRi

。。。

}

void MaoXian::normal()

{

Role::normal();//必须

Player\* myself=dataInterface->getMyself();

//偷天换日 特殊加工

if(myself->getEnergy()>0){ //检测是否要点亮技能按钮

buttonArea->enable(4);

buttonArea->enable(5);

}

unactionalCheck();//必须

}