|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 描述功能 |
| 接口方法 | 声明提供接口的方法 |
| 参数描述 | 参数，描述参数，参数类型说明，加示例 |
| 返回值 | 接口输出返回值说明 |
| 场景描述 | 该接口的具体功能，作用描述，说明 |
| 备注 | 接口的其他信息注明 |

Unit类

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 人物出生 |
| 接口方法 | Born |
| 参数描述 | Void |
| 返回值 | ret：void |
| 场景描述 | 人物出生时设置站立指令，播放站立动画 |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 设置人物的速度 |
| 接口方法 | setUnitSpeed |
| 参数描述 | float |
| 返回值 | ret：void |
| 场景描述 | 根据传进来的参数设置单位速度 |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 释放资源 |
| 接口方法 | end |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：void |
| 场景描述 | 人物动画消失或者死亡后释放资源 |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 某些动作后的回调 |
| 接口方法 | OneUpdate |
| 参数描述 | Void |
| 返回值 | ret：“void” |
| 场景描述 | 在某些动作后可能会调用站立动画，用这个方法调用 |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 获取动作指令 |
| 接口方法 | getUnitState |
| 参数描述 | Void |
| 返回值 | ret：“UnitCurrentState“ 指令类型 |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 强制切换指令 |
| 接口方法 | setUnitState |
| 参数描述 | UnitCurrentState 指令类型 |
| 返回值 | ret：“void” |
| 场景描述 | 在某些需求下，例如处在技能指令下，可以强制切换其他动作指令 |
| 备注 | 动作指令有等级限制，低级动作指令可以相互切换指令，而处于高级指令情况下，需要这个方法切换 |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 非强制切换指令 |
| 接口方法 | pushID |
| 参数描述 | UnitCurrentState 指令类型 |
| 返回值 | ret：“void” |
| 场景描述 | 切换低等级指令。 |
| 备注 | 动作指令有等级限制，低级动作指令可以相互切换指令 |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 判断左右 |
| 接口方法 | setRealSpeed |
| 参数描述 | Vec2 ：(0, 200) |
| 返回值 | ret：“void“ |
| 场景描述 | 根据Vec2的向量来判断人物的左右 |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 跳跃动作 |
| 接口方法 | RunJumpAction |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“true“ 执行成功 “false”执行失败 |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 站立动作 |
| 接口方法 | RunStandAction |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“true“ 执行成功 “false”执行失败 |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 攻击动作 |
| 接口方法 | RunAttackAction |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“true“ 执行成功 “false”执行失败 |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 左走动作 |
| 接口方法 | walkL |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“void” |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 右走动作 |
| 接口方法 | walkR |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“void” |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 右跑动作 |
| 接口方法 | runR |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“void” |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 左跑动作 |
| 接口方法 | runL |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“void” |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 死亡动画 |
| 接口方法 | RunDeathAction |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“true”执行成功 “false”执行失败 |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

Hero类

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 创建人物 |
| 接口方法 | PackingWithArmature |
| 参数描述 | Armature\* 动画 |
| 返回值 | ret：“hero”拥有动画的hero对象 “hero”没有动画的对象 |
| 场景描述 |  |
| 备注 | 注意传参是指针类型的 |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 技能1动作 |
| 接口方法 | RunAttackAction\_1 |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“true“ 执行成功 “false”执行失败 |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 技能2动作 |
| 接口方法 | RunAttackAction\_2 |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“true“ 执行成功 “false”执行失败 |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 技能3动作 |
| 接口方法 | RunAttackAction\_3 |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“true“ 执行成功 “false”执行失败 |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 技能4动作 |
| 接口方法 | RunAttackAction\_4 |
| 参数描述 | 无参 |
| 返回值 | ret：“true“ 执行成功 “false”执行失败 |
| 场景描述 |  |
| 备注 |  |

NPC类

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 创建人物 |
| 接口方法 | PackingWithArmature |
| 参数描述 | Armature\* 动画 |
| 返回值 | ret：“npc”拥有动画的npc对象 “npc”没有动画的对象 |
| 场景描述 |  |
| 备注 | 注意传参是指针类型的 |

Enemy类

|  |  |
| --- | --- |
| 功能名称 | 创建人物 |
| 接口方法 | PackingWithArmature |
| 参数描述 | Armature\* 动画 |
| 返回值 | ret：“enemy”拥有动画的npc对象 “enemy”没有动画的对象 |
| 场景描述 |  |
| 备注 | 注意传参是指针类型的 |

**C++接口基本封装和实现的方法（具体封装办法不做统一）：**

DLL接口：

<http://blog.csdn.net/giswangbaogang126/article/details/8676933>

定义接口类：

<http://qimo601.iteye.com/blog/1393427>