# 怪物释放主动技能

### 冷却

* 主动技能中，coolDown表示怪物主动技能的冷却时间。
* 可以在怪物配置中，指定主动技能默认冷却时间，这样可以让怪物在翻开的时候就释放技能。

### 释放队列

* 原则上，主动技能cd完成，就可以释放该技能，如果这时没有合法目标，那这个技能cd状态会一直保持（并不会再继续增加CD），直到出现合法目标。但实际上，这会造成在某个时刻，一个怪物放一堆技能出来。所以，原则1：每回合（每单位时间）怪物最多只能放1个主动技能。而单纯的让每回合放一个技能，又会造成短CD技能阻塞（长cd技能可能永远也用不出来）。
* 综上，设计了以下算法：

怪物有一个主动技能队列，它是按照CD长短降序排列（CD长的技能在前，这是指技能本身的CD时间，即字段coolDown代表的数值，而不是指它当前的CD情况）。

比如：SkillA（10CD）,SkillB(5CD)，SkillC(1CD).

每经过1回合后，SkillC会释放，但如果经过到第5回合，B和C都CD完毕，这时会释放技能B（因为B在C之前），**同时B队列之后的技能CD时间-1**（可以减成负数，CD到最大值释放技能）。

同理，到第10回合，ABC都可以释放，但是此时只会释放A，BC的CD-1。

所以，原则2：CD时间长的技能优先释放

如果，技能CD分别是这样SkillA（1CD），SkillB（1CD）按道理每回合都可以释放AB，但是因为A在前，所以B也就完全放不出来。

为了解决这个情况，原则3：在技能释放后，要把这个技能挪到和他相同CD技能的最最后面.

所以，在这个规则下，AB技能将交替释放。