0 上一章我们设置了怪物的移动AI逻辑和玩家受伤并扣血的逻辑。本章我们将：

* 1. 怪物受伤功能。
  2. 怪物死亡和复活功能。

1 怪物受伤功能。

1.1 设置角色攻击力和怪物血量。

1.2 角色攻击触发怪物受伤逻辑。

1.3 制作怪物受伤后追击的动画，并设置怪物的追击逻辑。

2 怪物死亡和复活功能。

2.1 制作怪物死亡动画。

2.2 怪物受伤后会扣除怪物血量。当血量降低到0时，怪物死亡。

2.3 怪物死亡后，会在地图的随机位置创建出新的怪物。