英雄模块：

英雄主页面：FBHeroView

页面从Init进入，重置页面状态，

RefreshView设置参数，根据当前打开页面的方式（正常，预览）刷新页面

ShowView或ShowViewInPreview调用具体component behavior内容刷新页面。

模块刷新前先调用Private Member内容计算所需的数值，再进行具体显示

Region定义

Members：成员变量

Component Define：ui组件定义

Life Cycle：页面生命周期

Component Behavior：UI行为

Notification Handler：事件处理器

Private Member：一般用于页面数据计算的函数

XXX Members：继承自XXX的成员函数

Temporary：临时使用或测试用

Title：顶栏（英雄名，打造按钮）

Controller：控制器

Head：英雄预览，英雄重置

Middle：英雄live2d，兵种信息，英雄装备

英雄横向列表

英雄装备

Bottom：英雄升级和升星，升级还包括英雄经验条部分和英雄技能部分

英雄属性页面

英雄经验条

英雄属性

英雄技能

英雄升星页面

关于升级，突破：升星控制突破，突破控制等级

刷新升级信息时判断是是否有限制，限制优先级：最大等级>城堡等级>突破等级

如果此时需要突破，就检查英雄星级是否限制突破。

相关参数：

HeroLevelLimitType limitLevelType当前英雄升级是否被限制

该参数在CalculateLevelLimit中计算

关联的表：

Hero\_breach\_unlock表：星级限制突破的表

Breachlevel：突破等级

Sterlevel：突破需要的星级

Level：当前突破等级需要的英雄等级

Maxlevel：当前突破等级的最大英雄等级

Consume：突破消耗

Hero\_level\_unlock：城堡等级限制突破的表

Depend：依赖的建筑

building\_lv：当前建筑等级

max\_herolv：当前建筑等级最大英雄等级

英雄天赋技能new\_hero\_skills的effect\_add：支持特殊用法，允许非线性成长配置

11:10

冒号前代表等级，冒号后代表升到该等级提升的数值，如果没有冒号前的数字，默认从上一个数据+1，没有加成数据的等级保持之前加成

10,20,5:30,40,10:100

表示该技能0级->1级提升10，1级->2级提升20，共30。2级->3级和3级->4级都提升20，共70。4级->5级提升30，5级->6级提升40。9级->10级提升100。

突破/升星展示页面：

FBHeroViewUpStarSuccessPage：升星展示页面

FBHeroViewBreakThroughSuccessPage：突破展示页面

HeroDataChangePageSave：升星/突破数据存储结构

点击突破或升星后，HeroDataChangePageSave记录当前状态的数据，当服务器下发herodata数据时，HeroDataChangePageSave根据储存的数据决定展示哪个页面

一些参数或方法：

Myfbheroinfo

GetHeroStarLevelLimit() 获取英雄当前星级的最大等级（星级->突破->等级）

NowBreakThroughLevel() 当前等级是否处在需要突破的等级

NowBreakThroughNeedNum() 当前突破需要突破石的数量 如果当前不出在突破等级则返回0

CanBreakThrough() 当前是否可以突破，不在突破等级返回false

FBHeroXMLInfo

getGrooveInfoByIndex(int index) 获取英雄第index个技能

getGrooveInfoByID(string id) 获取英雄技能ID为id的技能

FBHeroSkillGroove

isTalentSkill 该技能是否是天赋技能

FBHeroSkillGrooveData

isTalentSkill 该技能是否是天赋技能