**2022-03-27**

**阴转大雨**

**今日已完成工作**

1. SkillManager完善
2. Pet类完善

**需要思考的问题**

1. Pet类中是否要区分PVE/PVP属性值
2. 异常状态/特性/性格中枚举是否要一一创建类（或是通过Id判断属性写死逻:xxxManager
3. Pet类中已定好的数值（种族值或许可以从表格中获取？）

**2022-03-28**

**阴转大雨**

**今日已完成工作**

1. 表格完善（技能表，效果表，属性表等）
2. 新增精灵技能数据库、精灵素材资源

**需要思考的问题**

1. 精灵素材资源为swf资源，还不确定能否用在cocos上，明天问问看。

**昨天思考的问题**

1. Pet类中是否要区分PVE/PVP属性值 **需要**
2. 异常状态/特性/性格中枚举是否要一一创建类 **需要**
3. Pet类中已定好的数值（种族值或许可以从表格中获取？） **是**

**2022-04-13**

晴

关于回合制效果绑定

有以下结果：

根据addition字段处理