音乐播放

1. 编辑器录入受击效果
2. 编辑器预览受击效果

受击死亡播放流程

如果角色死亡则播放死亡音效及普通类型受击音效

如果角色没死亡则按照受击类型播放音效

受击播放

流程：

编辑器录入播放帧

音效表存入攻击职业对应各种受击类型对应音效

前端进行播放

测试：

职业Id是否对应 ok

音效是否找对 偏斜 ok 格挡 ok 招架 ok 受击 ok

未找到音效是否报出问题 偏斜 ok 格挡 ok 招架 ok 受击 ok

--------------------------------------------------------

死亡播放

流程：

特殊音效表存入各个职业死亡音效

前端进行播放

测试：

职业id是否对应 ok

音效是否找对 ok

未找到音效是否报出问题 ok