# 按键预存

## 设计原由与设计目标

### 支持保存玩家的预先输入，使玩家不需要卡在动作完成的时间点才进行操作，优化输入体验。

## 具体实现

### 预存

玩家每次的输入操作是存在按键预存里的，预存的指令会在结束或者进入可取消范围时被执行。执行指令时，在预存中移除此指令。

### 预存覆盖

当玩家新输入的指令与预存中的指令不同时，覆盖预存的指令为新指令。在当前执行的指令动作结束或者进入可取消区间（CancelRange）时（注意：并非所有新指令都能在CancelRange时被执行，大多数都得等到当前指令动作结束。具体参看：*变招与取消.docx*），执行该新指令。

### 预存容量

预存支持容纳最大1组输入指令。

### 预存清除

当角色进入硬直，则按键预存会被立即清除。

## 用例



## 相关文档

* *变招与取消.docx*