将领属性介绍

基本属性：

姓名：name ,

简介：intro ,

地区：region,

星级：level ,

经验：exp ,

声望：reputa ,

力量：stren ,

攻速：rate ,

体力：stamina ,

耗体：wear ,

图片地址：imgsrc（找的图片调整为固定的像素大小：541\*579）,

个性属性：

效果个数：effect\_num ,

效果名字：effect\_name[] ,

效果简介：effect\_intr[] ,

攻速改变值：rate\_change ,

战斗函数：attack() ,

胜利函数：victory() ,

失败函数：defeat() ,

可变属性：

效果函数：effect\_1 (),（effect\_n表示第n个效果） ,

效果触发的标志：effect\_1\_tag ,

效果生效的标志：effect\_1\_isok ,

效果的影响数值：effect\_1\_num ,

特殊说明：

效果名要和效果相符合，且效果说明需要明确描述效果能产生的作用。

效果发动的概率计算是通过自定义范围与随机范围的比较来实现的。

角色要使用rate\_change属性时，需要在自己的角色上进行单独声明（详见赵云的龙胆银枪）；

效果改变多个回合攻速时需要改变的属性是rate\_change而不是rate（详见赵云的龙胆银枪）；

效果只要更改本回合的攻速则改变的属性是rate（详细见典韦的五步乃白）；

构造效果时还需要考虑到在什么时候把效果清除（类似于析构函数）；

效果函数的条件在战斗函数里面进行控制，效果函数只负责处理控制效果值；

战斗函数attack()中使用到的颜色：效果发动成功#008B00（绿），发动失败#EE0000（红）；