使用的参数：

双方出战的将领（obj1,obj2），后置位将领（obj1\_1,obj1\_2,obj2\_1,obj2\_2），时间（timing），地形（place）。

计算过程：

设置变量保存双方每回合交手的次数（obj1\_ack\_num,obj2\_ack\_num）。

进入回合循环：

回合数自增；

根据双方每回合可以交手的次数得到双方共用的交手次数（rate\_finally）；

进入每回合的交手次数的循环：

双方战斗函数（attack()）的调用（目的是看是否可以调用效果函数）；

根据效果判断双方的交手次数，有发生变化则进行处理；

显示效果增幅后的属性变化；

根据双方将领的rate属性进行交手计算：力量超过15点就会产生必杀几率；

若交手过程中有将领阵亡则战斗结束，存活的将领将自动回防。