buff数据规格

buff，顾名思义，是一个实体的状态。Buff实例存在于各People的State中，具有“攻击力增幅值”，“防御力增幅值”等属性。在逻辑层（也就是People的子类Enemy和Oprt）中，将会参考自身拥有的Buff进行各种运算。

例如，Oprt（干员）实例“李铁柱”拥有若干Buff实例。当他对Enemy实例“蔡红花”进行攻击时，他将会遍历自身所有的buff，将这些buff中声明的攻击力加成，与自己本身的攻击力属性加在一起，并以此数据生成“伤害”buff，将其递交给蔡红花。

蔡红花在每一帧都会将自身拥有的所有“非永久性”buff的“倒计时”属性减少1。“伤害”就是一种“非永久性buff”，且其倒计时属性一般一开始就是1。

当一个非永久性buff的倒计时为0时，它将会被作为参数提交给逻辑层的特定算法。对于此例来说，当蔡红花拥有的伤害buff倒计时归零时，蔡红花的逻辑层会使自身的State中的“生命值”属性减少buff中的“伤害”数值。当然，在此之前逻辑层可能会有必要遍历自身所有的buff来寻找增加防御力或者免伤的内容。

brake down brake down

注册碰撞箱，监听事件是由Buff进行的

基本Buff

伤害处理已改动