## 战斗系统

A攻击B后,B加入到战斗列表中,保存生命值,护盾值等其余多种属性值,

若未死亡且n秒未受到攻击则进入护盾恢复列表并从战斗列表中移除,护盾恢复完全后m秒未受到攻击则移除所有关于B的战斗信息,若在此期间B在此遭受攻击,则恢复B的数据值到战斗列表中.

受到攻击

是否正在恢复

将恢复列表的数据加入战斗列表

将被攻击对象数据加入战斗列表

是

否

N秒内受攻击

加入到恢复列表

是

否

恢复中或后N秒内受到伤害

删除实体数据

否

是