

# 游戏逻辑通信协议

游戏逻辑会将当前局面信息转换成json格式转发给judger，之后再转发给玩家SDK，由SDK进行解析。具体json格式如下

## 总体格式

```
{
  "map": {
    "units": [
      [3, 0, 0, 2, 1, 2, 2, [3, 4], 3, 4, [0, 0, 0], 1, 0, 1, 0, 0, 1, 1] //一个单位
    ],
    "barracks": [-1, -1, -1, -1], //驻扎点占领情况，-1为未占领，否则值为玩家id
    "miracles": [30, 30]//双方神迹血量，0号玩家在前
  },
  "players": [
    [//player 0
      [//携带神器
        [0, 3, 8, 12, 12, 2, 0, [0, 0, 0]]//神器状态
      ],
      1, //剩余法力值
      1, //最大法力值
      [//生物容量
        [0, 2, []],
        [2, 3, []]
      ],
      [
        [3]//本回合召唤的单位列表
      ], [//player 1。下面同上
        [],
        2,
        2,
        [],
        []
      ]
    ]
  ]
}
```

注：以上信息不一定是合法局面的结果，仅供参考

## 生物格式

```
[
  3, //生物id，从3开始
  0, //生物阵营，同玩家编号
  0, //生物类型，0号为弓箭手，具体类型名对照见后面
  2, //法力值花费
  1, //攻击力
  2, //血量上限
  2, //血量
  [3, 4], //攻击范围
  3, //行动力
  4, //死亡后的冷却时间
  [0, 0, 0], //位置
  1, //等级
]
```

```
0, //飞行
1, //对空
0, //迅捷
0, //圣盾
1, //能攻击
1 //能移动

]
```

## 神器格式

```
[
0, //神器id
3, //神器类型, 3为风神, 对照见后
8, //法力值消耗
12, //使用后冷却时间
12, //冷却时间
2, //神器状态, 2为冷却中, 对照见后
0, //神器目标类型, 0为对坐标, 对照见后
[0, 0, 0] //上次使用地点, 未使用过则为[-1,-1,-1]

]
```

## 生物容量格式

```
[
0, //生物类型, 同生物的对照关系
2, //还能召唤几个
[] //在冷却中的生物还需要多久冷却好, 例如[1,2]则一个需要一回合一个需要二回合

]
```

## 对照表

具体对照表可以参看游戏逻辑中Data.json, 逻辑根据此文件执行转换

### 生物

```
"UnitNameParsed": {
  "Archer": 0,
  "Swordsman": 1,
  "BlackBat": 2,
  "Priest": 3,
  "VolcanoDragon": 4,
  "Inferno": 5,
  "FrostDragon": 6
}
```

### 神器

```
"ArtifactNameParsed": {
  "HolyLight": 0,
  "SalamandersShield": 1,
  "InfernoFlame": 2,
  "WindBlessing": 3
}
```

### 神器状态

```
"ArtifactStateParsed": {  
  "Ready": 0,  
  "In Use": 1,  
  "Cooling Down": 2  
}
```

## 神器目标类型

```
"ArtifactTargetParsed": {  
  "Pos": 0,  
  "Unit": 1  
}
```