Sel:战斗树

1. Seq:场景阻塞事件()
   1. Cound:m\_curEvent 不是NULL
   2. sel:优先级高
      1. Seq:战斗结束

Cound:战斗结束事件

SceneAction: 结束的操作

* + 1. Seq:战斗开始

Cound:战斗开始事件

SceneAction: 发出一个战斗场景开始事件

* + 1. ParFall：一个战斗场景

Seq:战斗结束

Cound:场景事件

Cound:场景开始动作进行中。。。。

Seq:场景开始

Cound:场景事件

Cound场景开始

SceneAction: 英雄入场

SceneAction: 注册时间 刷怪事件 剧情触发事件 。。。。。

Seq::场景开始动作结束

Cound:场景事件

Cound:场景开始结束

SceneAction: 发出一个场景入场结束事件 到队列

* + 1. Seq:进入下一卡

Cound:场景开始动作进行中。。。。

Seq:进入下一卡开始

Cound进入下一卡开始

SceneAction: 进入下一关卡 动作

Seq::场景开始动作结束

Cound:进入下一卡结束

SceneAction: 发出一个战斗场景 开始事件

* + 1. ParFall:剧情

Cound:剧情进行中。。。。。

Seq:剧情事件

Cound:剧情开始

sel:剧情

Seq:boss出现

Cound:type BossComming

Action:boss出场完毕 post 寻找目标事件

Seq:对话

Cound:type Talk

SceneAction:暂停全部动作

SceneAction:弹出对话框

Seq::剧情事件结束

Cound:剧情事件结束

SceneAction: 判断 还有没有其他剧情 如果有 在发出一个剧情 否则 发出一个剧情结束事件

1. ParFall:场景轮询事件()
   1. Seq:
      1. Cound: 当前队列不为空
      2. DecBefore 弹出一个事件:

sel:

Seq注册的事件类型

Cound:注册事件

sel:挂接节点

Seq:用户事件

Cound用户操作事件

sel:挂接节点

Seq选择英雄

Cound选择英雄

SceneAction:选择英雄

Seq:移动

Cound:移动

Cound移动开始

SceneAction: 移动到目标地点

Seq选择攻击目标

Cound选择攻击目标

SceneAction:选择攻击目标

Seq:释放技能

Cound技能已冷却

SceneAction: 释放技能 正在释放技能状态 用户控制

Sel:每隔 发送一次 心跳

Cound: 用户控制中。。。什么也不做

Seq逃跑状态

Cound:当前无目标

SceneAction:逃跑

Seq无目标

Cound:当前无目标 选择 一个目标最多能被8个单位同时攻击

SceneAction:搜索目标

sel:

Seq 有目标 不在攻击区域

Cound:目标不在攻击区域

SceneAction:移动到攻击区域

Seq 目标攻击区域

Cound:攻击间隔

SceneAction:攻击目标

1. 主题