public Player FindPlayerById(string id)//返回指定编号的Player对象

public Monster FindMonsterById(string id)// 返回指定编号的Monster对象

public Boss FindBossById(string id)// 返回指定编号的Boss对象

public Skill FindSkillById(string id)// 返回指定编号的Skill对象

public int GetDeg(Player a, Monster b)

public int GetDeg(Monster a, Player b)

public int GetDeg(Player a, Boss b)

public int GetDeg(Boss a, Player b)// 返回a对b的伤害，并更新b的HP

public string OpenTigerMachine(string TigerNum)//参数输入老虎机编号“T01”“T02”“T03”“T04”“T05”“T06“，返回道具或BUFF编号

附各个类的成员：

# 角色：ROLE

角色编号 ROLE\_NUM

角色名称 NAME

等级LEVEL

生命值 HP

基础生命值 HP\_BASE

生命成长 HP\_ADD

攻击力 ATK

基础攻击力 ATK\_BASE

攻击力成长 ATK\_ADD

防御力 DEF

基础防御力 DEF\_BASE

防御力成长 DEF\_ADD

移动速度 SPD

攻击距离 ATK\_JULI

跳跃高度 JUMP

# 人物：PLAYER

编号 PALYER\_NUM

# 怪物：MONSTER

角色编号 MONSTER\_NUM

掉落金钱 GOLD

移动规则 MOVE\_RULE

# BOSS: BOSS

角色编号 BOSS\_NUM

掉落道具编号 ITEM\_NUM

掉落金钱 GOLD

移动规则 MOVE\_RULE

# 技能：SKILL

技能编号 SKILL\_NUM

角色编号 NUM

等级 LEVEL

距离 DIST

范围 SCOPE

冷却时间 CD

伤害 DAMAGE

回血百分比 HPR\_PCT

解除减益 DEBUFF\_DEL

吸血百分比 HPX\_PCT

吸血持续时间HPX\_TIME

# BUFF: BUFF

BUFF编号 NUM

BUFF名称 NAME

等级 LEVEL

BUFF级别 LV

增加攻击 ATK\_UP

增加防御 DEF\_UP

增加移动速度 SPD\_UP

回血百分比 HPR\_PCT

吸血百分比 HPX\_PCT

暴击百分比 CS\_PCT

轻身 QG

持续时间 TIME

击退距离 BBACK\_DIST

触发间隔 TRIGGER\_TIME

触发概率 TRIGGER\_PCT

冰冻时间FREEZE\_TIME

中毒时间POISON\_TIME

每秒中毒伤害 POISON\_DAM

眩晕时间DAZE\_TIME

冷却减缩 CD\_DOWN

即死 DEAD

重生 CHUNGE

护甲 ARMOR

增加跳跃高度 JUMP\_UP

# 老虎机 :TIGER\_MACHINE

编号 NUM

位置 LOCATION

消耗金钱 GOLD

消耗生命 HP

空概率 NULL\_PCT

# 道具：ITEM

编号 NUM

名称 NAME

眩晕时间 DAZE\_TIME

中毒时间 POISON\_TIME

每秒中毒伤害 POISON\_DAM

冰冻时间 FREEZE\_TIME

是否对BOSS有效 BOSS\_EFFECT

伤害倍率 DAMAGE\_PCT

作用目标 TARGET

是否可重复使用 USE\_REP

冷却时间 CD

瞬间移动距离 TELEPORT

等级+1 LV\_UP

等级-1 LV\_DOWN