**卡牌游戏**

**游戏规则：**

1.游戏有两名玩家，每名玩家血量为1

2.每名玩家都有自带的能量池来储存能量，没有上限，初始为0，游戏的每回合两个玩家同时做出行动，玩家在轮到自己的回合中可以采取3种行动。

分别是

1.防御：抵消除能破防的攻击之外的任何攻击。

2.攻击：消耗能量，可选择玩家的本体进行攻击(伤害为1，需要能量为1),或者使用怪兽的技能进行攻击。攻击的目标由玩家自己决定。

3.蓄积能量：使玩家的能量+1。

4.召唤：召唤怪兽。

当两个玩家同时做出行动后，公示玩家做出的行动。可分为下列几种情况：

两个行动都是攻击时攻击抵消。

当存在防御动作时，抵御攻击，若是存在破防的攻击时，防御一方受到伤害，当伤害大于或等于怪兽剩余血量时，怪兽判定死亡，但是溢出的伤害不会对其他怪兽或玩家造成伤害。

当一方为蓄积能量，一方为攻击时，受到攻击的一方承受伤害。

当都为蓄积能量时，双方能量上升。

当一方为攻击，另一方为召唤时，召唤的怪兽先出现再受到伤害(当玩家原本无怪兽的时候，这只怪兽自动承受伤害，其他情况下这次攻击并不能对这只怪兽造成伤害)。

3.每种怪兽有召唤上限，达到上限后无法再召唤这种怪兽

4.当玩家蓄积能量达到10点时，可以消耗10点能量升级，升级能召唤更强大的怪物，玩家体力加1.

5.当玩家血量归零时，游戏结束。

6.怪物卡牌(示例)：

名字：蜥蜴

技能：

1. 反弹：

需要能量：3

技能描述：可在接下来两回合内反弹对手的攻击，单体伤害。

血量：3

召唤需要的能量：2

可召唤次数：3

名字：剑圣

技能：

1. 疾风步：

需要能量：2

技能描述：躲避当前攻击，并且下次剑圣的攻击翻倍

造成伤害：0

1. 钢闪刃：

需要能量：2

技能描述：对对手的怪兽造成伤害

造成伤害：2

1. 镜像分身：

需要能量：3

技能描述：剑圣造成的技能伤害翻倍，同时治疗自己1点血量，只能使用一次。

造成伤害：0

4.剑刃风暴：

需要能量：4

技能描述：对对方的所有怪兽造成3点伤害。

召唤所需能量：4

血量：4

可召唤次数：1

名字：燕双鹰

技能：

1. 怎样改变：

需要能量：4

技能描述：击杀对手所有怪兽。(不能对玩家造成伤害)

造成伤害：x

血量：4

召唤需要的能量：4

可召唤次数：1

名字:波澜哥

技能：

1. 鸡翅膀之歌：

需要能量：2

技能描述：秒杀对手某一只怪兽(不能对玩家造成伤害)

造成伤害：x

血量：2

召唤需要的能量：3

可召唤次数：2

名字：史莱姆

技能：

1. 粘液：

需要能量：x(x>=3)

造成伤害：x+1

技能描述：造成能量x+1点伤害

1. 变身：

需要能量：0

造成伤害：0

技能描述：史莱姆变身为绿巨人

血量：3

召唤需要的能量：1

可召唤次数：3

名字：绿巨人

技能：

1. 力大无穷：

对对方每个怪物造成4点伤害

血量：7

召唤需要的能量：0(由史莱姆变身而成)

可召唤次数：3

/\*--------------------请求类型------------------------\*/

#define LOG\_IN 2 // 登陆请求

#define SIGN\_UP 3 // 注册请求

#define GET\_ONLINE\_LIST 4 // 获取在线列表请求

#define GET\_RANKING 7 // 获取排行榜请求

#define INVITE 8 // 邀请玩家请求

#define REPLY 9 // 回复邀请

/\*--------------------游戏中请求类型------------------------\*/

#define OPTION 9 // 发送我的选择

#define ATTACK 9 // 攻击

#define SUMMON 9 // 召唤

#define ACCUMULATE 9 // 蓄气

#define DEFEND 9 // 防御

#define SURRENDER 9 // 投降

Object:

#define ATTACK\_PLAYER 9 // 攻击玩家本体

#define ATTACK\_1 9 // 攻击1号位置的怪兽

#define ATTACK\_2 9 // 攻击2号位置的怪兽

#define ATTACK\_3 9 // 攻击3号位置的怪兽

Method:

#define 9 //

/\*--------------------返回状态------------------------\*/

#define LOG\_IN\_SUCCESS 65 // 登陆成功

#define LOG\_IN\_FAIL\_WP 66 // 登陆失败，密码错误

#define LOG\_IN\_FAIL\_AO 67 // 登陆失败，用户已经在线

#define SIGN\_UP\_SUCCESS 68 // 注册成功

#define SIGN\_UP\_FAIL 69 // 注册失败

#define SERVER\_ERROR 0 // 服务器错误

#define QUERY\_SUCCESS 1 // 查询成功

#define ACCEPT 2 // 请求成功处理

#define REFUSE 1 // 拒绝（邀请）请求

/\*--------------------游戏中回复类型------------------------\*/

#define RESULT 9 // 返回结果