# 同步

## 伤害

1伤害由主客户端进行控制🡪2死亡不需要额外同步🡪3积分不需要额外同步

注：TakeDamage()随便调用、因为函数内部会判断是不是注客户端

public void SyncPlayerTakeDamage(int attacker, int new\_hp, int damage)

{

this.health.TakeDamageNet(attacker, new\_hp, damage);

}

public void SendPlayerTakeDamage(int attacker, int new\_hp, int damage)

{

BattleServer.ins.Broadcast(Msg.MsgPlayerTakeDamage(id, attacker, new\_hp, damage));

}

### 主客户端

this.player.syncPlayer.SendPlayerTakeDamage(0, (int)hp, how);

this.TakeDamageNet(0, (int)hp, how);

### 其它客户端

收到服务器消息调用：

SyncPlayerTakeDamage

this.health.TakeDamageNet(attacker, new\_hp, damage);

# 功能