# 战报

战报是客户端演示战斗过程使用的，所以战报应包括战斗双方玩家的基本信息，上阵卡牌的基本信息，战斗过程中每一个步骤的具体信息，胜利方的信息，和最后胜利方所获得的奖励等。

获取战报时需要提供的信息：

* 我方玩家的ID
* 我方的阵型排布（上阵卡牌和每个卡牌对应的位置）
* 敌方玩家的ID

战报是以json格式下发到客户端的，基本的格式如下：

战报提供战斗过程中卡牌的每一个动作，包括普通攻击，技能攻击。

现阶段技能分为：

单体伤害技能

AOE伤害技能

单体加血技能

AOE加血技能

每一个动作都可以归结为：编号为n的卡牌对编号a，b，c等几张卡牌造成了某一个值的伤害，伤害为负表示攻击，伤害为正表示加血。

战报的每个节点的格式如下：

{

attacker: 1, // 攻击方卡牌的位置索引（0～11）

defender: [6], // 防守方卡牌的位置索引（0～11）

type: 0, // 攻击类型：0为普攻，1为技能

effect: [123] // 效果值，正为加血，负为攻击

}

传输格式：

{

a:1,

d:6 or [7, 8,9],

t:0 or 1,

effect :123 or [123,111,333]

}

｛

enemy: [ // 敌方玩家信息

{

id: 1,

name: “杨戬”，

hp: 2345,

atk: 1234,

lv: 34

},

{

id: 2,

name: “孙悟空”，

hp: 2345,

atk: 1234,

lv: 34

}

]，

winner: own/enemy, // 胜利方玩家信息, own为我方，enemy为敌方

rewords: {

exp: 123, // 经验值

money: 3040, // 铜钱

cards: [1,2,3] // 获得的卡牌对应的ID

}

steps: [ // 战斗步骤

{

attacker: 1, // 攻击方卡牌的位置索引（0～11）

defender: 6, // 防守方卡牌的位置索引（0～11）

type: “normal”, // 攻击类型，普通攻击

effect: 123 // 效果值

},

{

attacker: 6, // 攻击方卡牌的位置索引（0～11） defender: 1, // 防守方卡牌的位置索引（0～11）

type: “crit”, // 攻击类型，暴击

effect: 234 // 效果值

},

{

attacker: 2, // 攻击方卡牌的位置索引（0～11） defender: 8, // 防守方卡牌的位置索引（0～11）

type: “miss”, // 攻击类型，闪避

effect: “” // 效果值

}

]

｝

**说明：**

客户端卡中，战斗双方的所有卡牌保存再一个12个元素的数组里面。前六个（0～5）是己方卡牌，后六个（6～11）是敌方卡牌。

战斗步骤中的attacker和defender的值就是这个数组的索引。例如：attacker: 0, defender: 6 表示我方位置1的卡牌攻击敌方位置1的卡牌。

type 为每个步骤的类型

effect 为每个类型的效果值

下面是每个类型对应的效果值的格式表：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | type | effect | 说明 |
| 普通攻击 | normal | 正整数，如 100 | 正整数，代表攻击时敌方卡牌所受伤害值 |
| 暴击 | crit | 正整数，如150 | 正整数，代表暴击时敌方卡牌所受伤害值 |
| 闪避 | miss | 空字符串 |  |
| 连击 | multiple\_hit | [200, 160] | 一个两个元素的数组，分别代表两次所受伤害的值 |
| 前排攻击 | crossways\_front | {0:100, 1:120, 2:100} or  {6:100, 7:120, 8:100} | 记录前排对应位置的卡牌所受的伤害值 |
| 后排攻击 | crossways\_back | {3:100, 4:120, 5:100} or  {9:100, 10:120, 11:100} | 记录后排对应位置的卡牌所受的伤害值 |
| 纵向攻击 | lengthways | {0:123, 3:145} or  {1:231, 4:124} or  {2:233, 5:123} | 记录纵向对应位置的卡牌所受的伤害值 |
| 诅咒 | cruse | 0~11之间的值 | 备诅咒的卡牌的位置，被诅咒了的卡牌下次出招时攻击自己的卡牌 |
| 晕眩 | stun | 0~11之间的值 | 被打晕的卡牌的位置，使其下次不能出招 |
| 复活 | relive | ｛index:1, hp：500， atk：200｝ | 被复活的卡牌的位置，和对应的hp,atk值 |
| 伤害分摊 | damage\_share | {2:233, 5:123} | 每张卡牌的位置和所受伤害值，卡牌的数量不定 |
| 伤害反弹 | damage\_rebound | {damge:1193, rebound: 324} | damage敌方卡牌所受伤害值，rebound反弹的伤害值 |