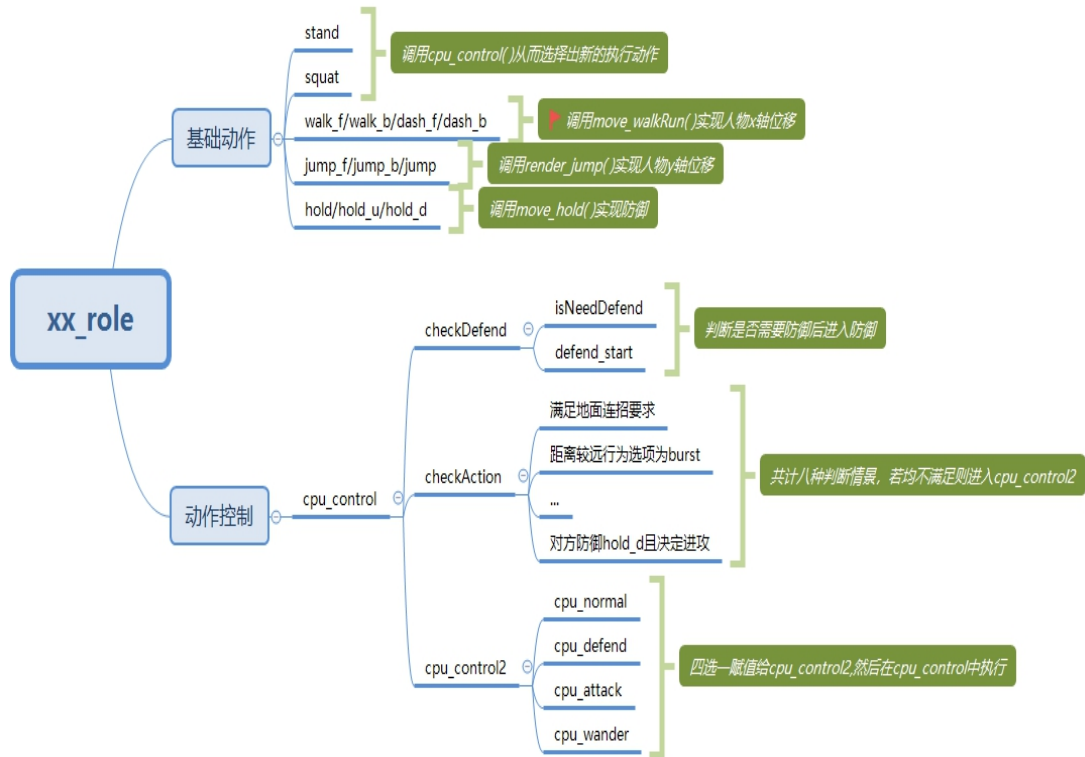


# AI 开发文档

## 1. 代码架构



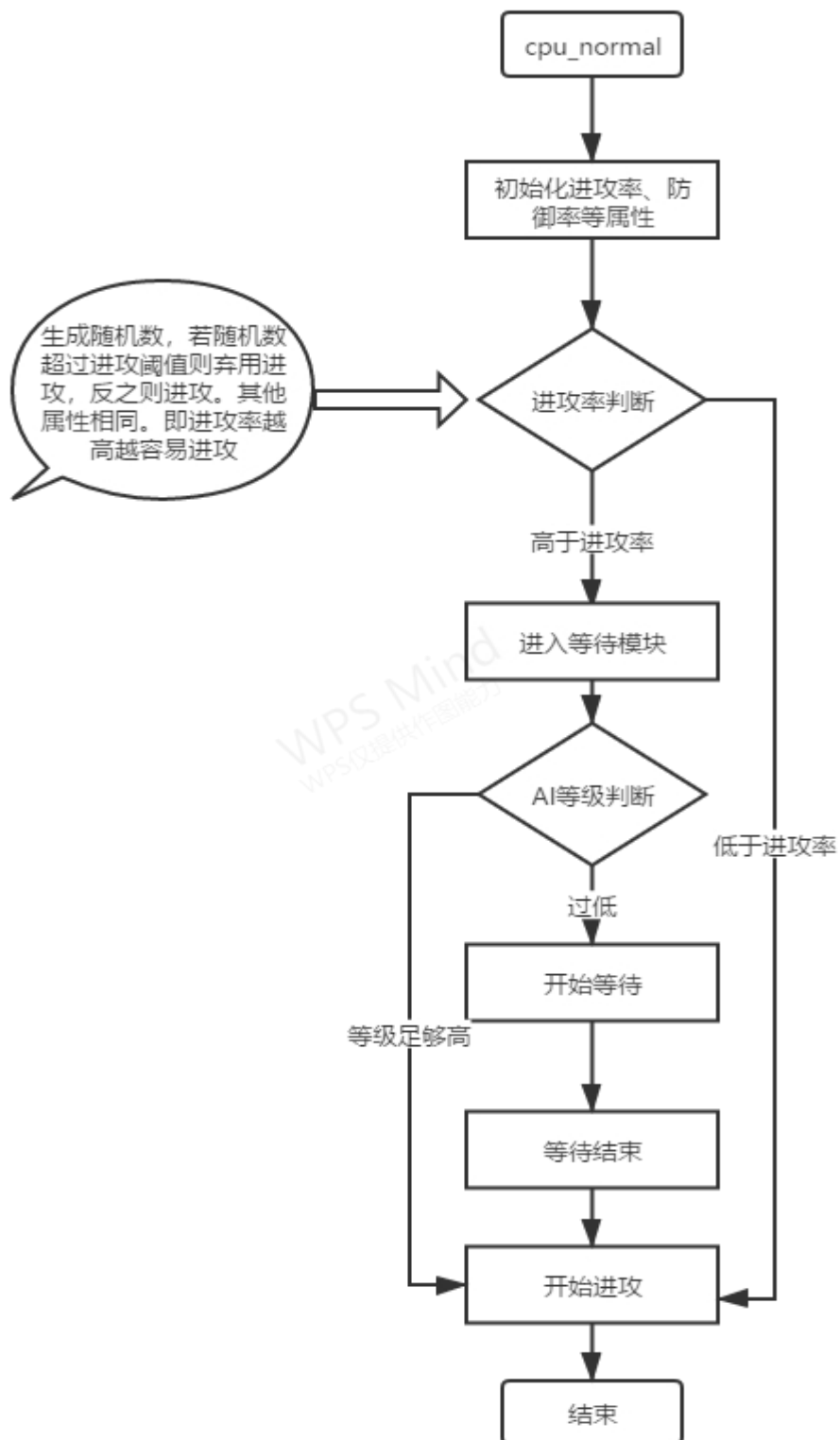
注：

render\_jump 不负责人物 y 轴移动而是空中动作判断，导图此处有误

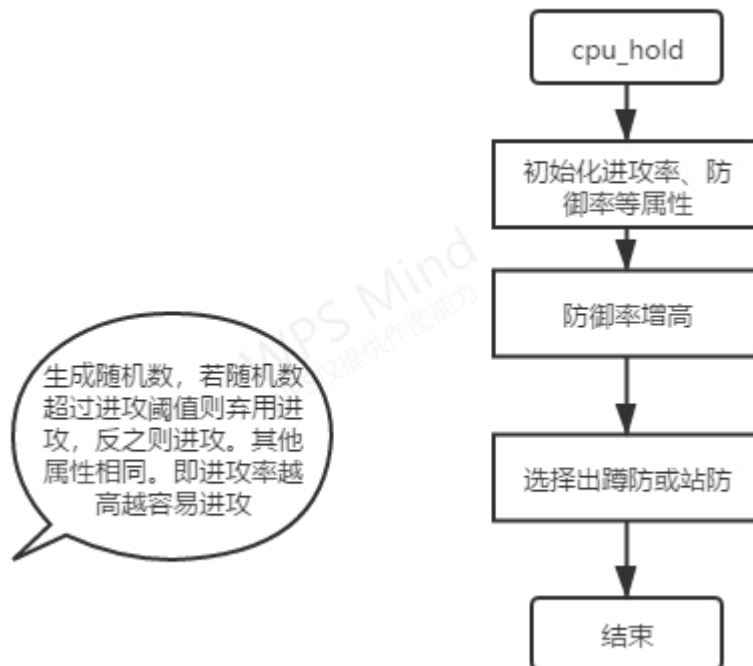
xx\_role 改为 xx\_AI

## 2. 动作控制逻辑说明

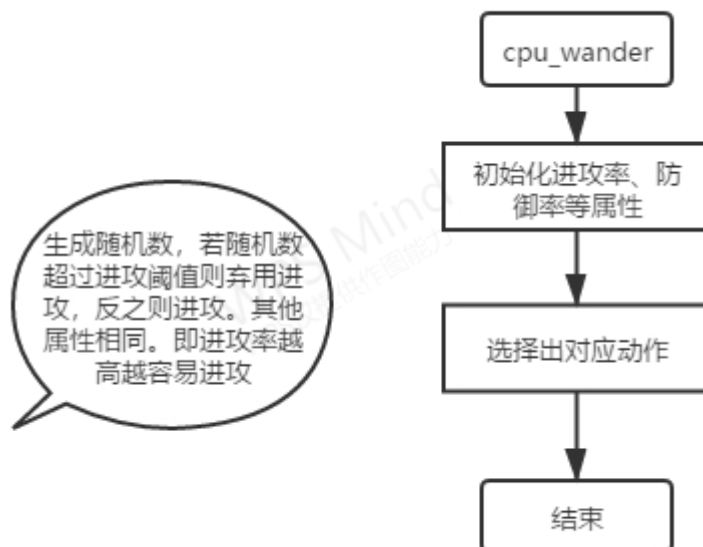
### 2.1. cpu\_normal



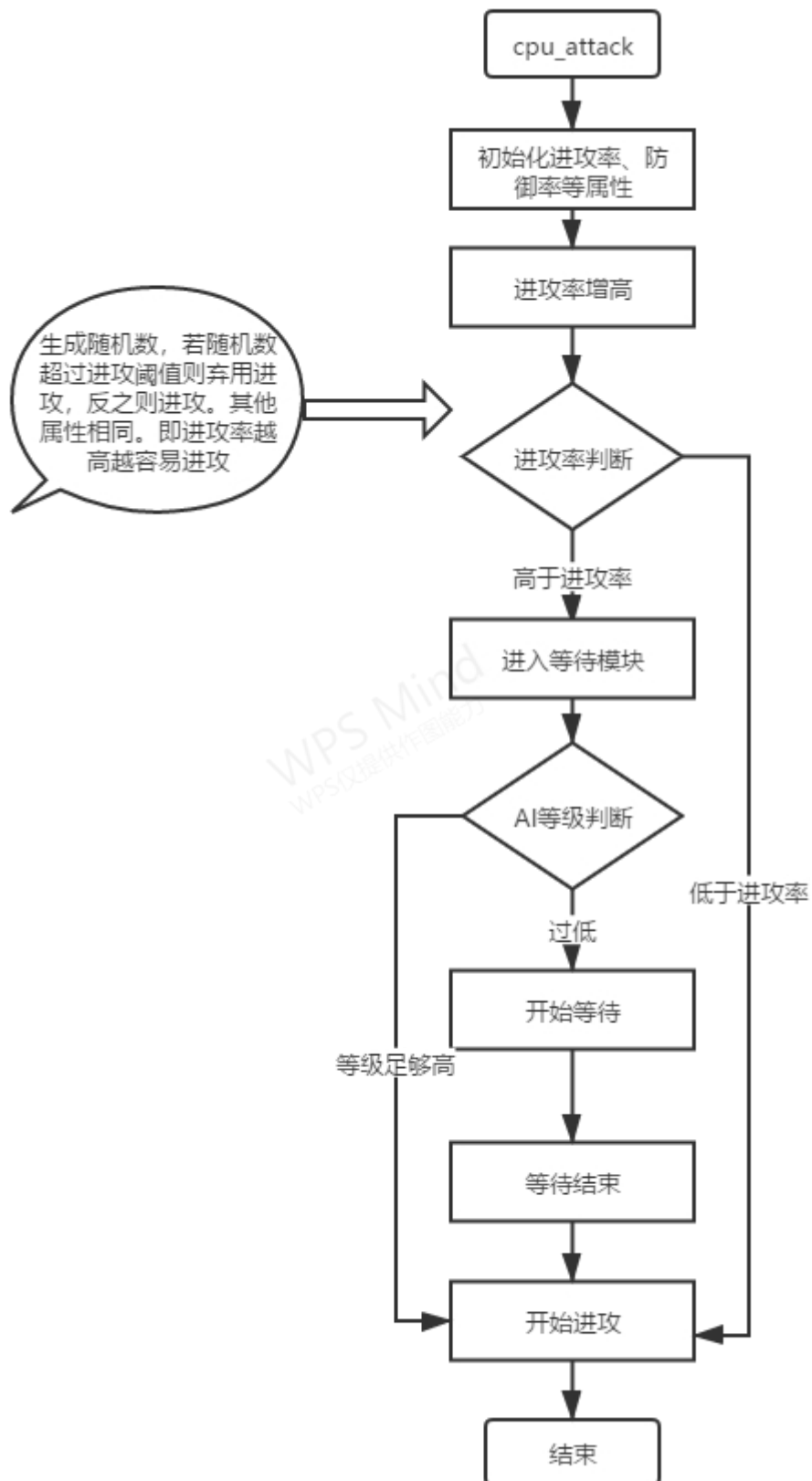
## 2.2. cpu\_defend



## 2.3. cpu\_wander



## 2.4. cpu\_attack



### 3. 代码改动部分(对照 K\_AI)

注：自行判断是否可直接复制

#### 3.1. 普通函数

函数名	修改部分
action_select	非空判断
skill_select	非空判断、空时选择
combo_select	非空判断、空时选择
toSkill	添加 pitch 判断

#### 3.2. 帧事件函数

删去 clearInterval,setInterval,改为直接调用

##### 3.2.1. 坐标帧事件

x 坐标移动帧事件绑定至 render\_position\_x

y 坐标移动帧事件绑定至 render\_position\_y

##### 3.2.2. 其余帧事件

源码中 this.onEnterFrame 帧事件绑定至 render\_mc\_action

源码中 this.mc.onEnterFrame 帧事件绑定至 render\_bodyMC\_action

函数名	修改部分
combo_delay	人物浮空时禁用
render_move_hold	添加移除防御
Stand/squat	修改 cpu_control 调用, 改为 render_AI_control