# 2021/7/19

# 修改内容

## 新增FightMainRender类

负责战斗中所有帧驱动事件的渲染(代码已更正)

## 修正Key类,Key\_btn类

目前Key\_btn(按键控制)支持对战，Key(键盘)尚不支持

## 优化原sence类(现更名为BGSence)

优化背景移动以支持对战

## 新增对战支持(Pvp文件夹)

**匹配方式**

房间匹配(游戏中的“在线匹配”)

口令匹配(游戏中的“联机对战”) 三位数口令需在同一区间

**游戏窗口同步**

使用缩放实现

# 待解决

## 缩放后LAND\_Y(440)实际效果较差(表现为站在空中)

## 缩放后出现黑边，需放大背景图或添加适配层图片放置在底部以遮挡黑边

## 对战同步问题，已知会出现不同步

## 背景移动是否表现正常需测试

# 2021/7/27

# 修改内容

## 修改Winner类和RoundOver类

以这两个类为实例替换现有代码中涉及战斗的文件。使用FightMainRender帧驱动来替换setInterval,setTimeout等egret本地函数。

例如：

Round类(负责战斗开始,实现人物可控制)

Life类,LifePower类，LifeAndPower类(实例化Winner对象)

...(自行查找)

## 修改原则

**一切涉及到战斗的部分均需由FightMainRender帧驱动来实现，杜绝egret本地实现以避免两端不同步。**

**战斗部分包括:回合开始，战斗，回合结束，回合切换，超时，死亡等等。**

# 2021/7/28

# 修改内容

## 修改FightMainRender类

Initlize()调用时机：进入SplashScence且第一回合

Destory()调用时机：游戏结束,即进入FightOver

**从FightMainRender.getInstance().Initlize()到FightMainRender.getInstance(). Destory()期间的所有活动均需由FightMainRender.getInstance().render()实现**