

区块高度T\_match+ T\_fight

对所有提供nounce的玩家进行结算。战役结束

区块高度T\_match:

行军结束，关闭参与

区块高度h0

可能1: A确实去c了，但是是叛军

可能2: A要么之前是放烟雾要么临阵撤军了，总之战场没看到他

选择好目标城市c及支持攻方att, 点击出兵

[可选] 广播消息说正去往c支持守方def

A 来信说他去c支持att，但他实际情况不确定。只知道他可能是动了

Storage写入{**user**:A,

**actionHash**: ah}

可以用与A一样的操作加入战局

1. 本地生成并记住随机量 nounce = n, 记住c

2. 计算ah = Hash(c+ att + n)}

2. 发送{ **declaim**:c+ def ,**actionHash**: ah}

其他玩家所见及行为

用户A操作

验证: ah == Hash(c+att +n) ，Storage更新{**user**:A,**dest**:c, **action**: att}

可能2: 什么也没做

可能1: 发送{**dest**: c, **action**: att, **nounce**: n}

可能2: 不操作

可能1:点击参战！

点击查看战况

合约逻辑

客户端逻辑

行军阶段

后战役阶段

战斗阶段

根据战役数据回放战斗过程动画

查看战况