

选择好目标城市c及支持攻方att, 点击出兵

[可选] 广播消息说自己支持守方def

A 似乎去c了，他发信息说支持att，但他实际情况不确定

1. Storage写入{**user**:A, **dest**: c

**actionHash**: ah}   
2. 记录行军时间t1, 战斗时间t2

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

2. 计算ah = Hash(att + n)}

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

其他玩家所见及行为

用户A体验

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

可能1: A被确定是叛军

验证: ah == Hash(att +n1) ，Storage更新{**user**:A,**dest**:c, **action**: att}

可能2: 什么也没做

可能1: 发送{**action**: att, **nounce**: n1}

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

区块高度t1:

行军结束，关闭参与

后战役阶段

战斗阶段

根据战役数据回放战斗过程动画

点击查看战况

区块高度t1+t2

对所有提供nounce的玩家进行结算。战役结束

区块高度0